

SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HANDHELDS
6/94
MAGNA MEDIA
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 7000 hfl 7,30/lfr 140/ptas 600
DM 5,80
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
LONDONER MESSE
Alle neuen Spiele im Überblick
TWIN-POWER
Neue Infos zum Saturn und Sega Mega 32
MUSKELSPIELE
Die ersten 32-MBit-Module für SNES
• Super Street Fighter 2
• Samurai Shodown
• Fatal Fury Special
STAR TREK THE NEXT GENERATION
RAUMSCHIFF zu gewinnen!
Fußball total!
★ Die neuesten Simulationen
★ Alle WM-Spiele auf einen Blick
★ WM-Wette mit tollen Preisen
SUPER NES • MEGA DRIVE/CD • 3DO • JAGUAR • 8-BIT-KONSOLEN • HAND


MEGA DRIVE
Virtua Racing
V.R.
TM
SPORT
■ SVP-Chip mit 23 MHz für 23 Mips ■ 3D Polygongrafik ■ 4 verschiedene Spielerperspektiven ■ 2-Spieler Modus/Splitscreen.
ERHÄLTLICH FÜR:
■ MEGA DRIVE
SEGA VIRTUA PROCESSOR
SVP
SEGA

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Titel	Preis
Startrek	demn. erhältlich
NBA Showdown	demn. erhältlich
Aladdin dt	99.-
Barkley's Shut up & Jam us/dt	99.-/89.-
Battleship us	99.-
Battletoads us	79.-
Bubsy dt	99.-
CD Batman Returns dt	99.-
CD Cliffhanger us	109.-
CD Dark Wizard us	99.-
CD Dracula us	109.-
CD Dragons Lair us	119.-
CD Dune dt	99.-
CD Final Fight dt/us	89.-
CD Ground Zero Texas dt	109.-
CD Indiana Jones dt	109.-
CD Jurassic Park us	109.-
CD Lethal Enforcement us/dt	129.-/149.-
CD Lunar the Silverstar us	99.-
CD Mad Dog McGree us	99.-
CD Mansion us	119.-
CD Microcosm dt/us	99.-/119.-
CD Monkey Island us	99.-
CD Mortal Kombat dt	99.-
CD Nightrap us	109.-
CD NHL Hockey 94 dt/us	99.-
CD Prize Fighter dt	109.-
CD Puggsy us	109.-
CD Revenge of Ninja us	99.-
CD Rise of the Dragon us	109.-
CD Robo Aleste dt/us	99.-/89.-
CD Silpheed dt/us	89.-/99.-
CD Son of Chuck Rock II us	99.-
CD Sonic dt	79.-
CD Terminator us/dt	99.-/109.-
CD Third World War us	119.-
CD Thunderhawk dt/us	99.-
CD Time Gal us/dt	89.-
CD Tom Cat Alley us	99.-
CD Wing Commander us	119.-
CD WWF Steel Cage dt/us	99.-
Castlevania us/dt	89.-/99.-
Champions W. Class Soccer dt	99.-
Chuck Rock II Son of Chuck dt	99.-
Cliffhanger dt	89.-
Cool Spot dt	99.-
Desert Strike us	79.-
Dragon Ball Z jp	119.-
Dragon's Fury dt	**49.-**
Dragons Lair us	109.-
Dragon's Revenge dt	99.-
Eternal Champions us/dt	119.-/129.-
F-15 Strike Eagle II dt	109.-
F-117 Night Storm us/dt	109.-/119.-
FIFA International Soccer dt	99.-
Fatal Fury dt	109.-
Firemustang jp	49.-
Flashback dt	109.-
Formula One dt/us	119.-/109.-
Gaiares us	39.-
Gauntlet IV us/dt	99.-
General Chaos dt	109.-
Global Gladiators dt	99.-
Goofy Hysteric History Tour us	119.-
Gunstar Heroes dt/jp	99.-/79.-
Grind Stormer us	79.-
Hardball 3 us	99.-
Incredible Crash Dummies us	89.-
Jewel Master us	39.-
Joe & Mac us	99.-
John Madden 93 us	69.-
John Madden 94 dt/us	119.-/109.-
Jungle Strike dt/us	109.-/99.-
Jurassic Park us	109.-
Landstalker us/dt	109.-/119.-
Lethal Enforcers dt/us	139.-/149.-
Lost Vikings us	99.-
Lotus Turbo Challenge 2 dt	109.-
Mega Turrican us	99.-
Micro Machines dt	89.-
Mig-29 dt	99.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mutant League Hockey dt	109.-
NBA Action 94 us	119.-
NBA Jam dt	119.-
NHL-Hockey 94 dt	109.-
NHLPA Hockey 93 dt/us	89.-/69.-
Nigel Mansell's Racing us	109.-
Otifants dt	89.-
PGA Tour Golf European dt	99.-
Pirates us	109.-
Prince of Persia us/dt	109.-
Pro Striker Soccer Limited Ed.	139.-
Ranger X us	89.-
Ren & Stimpy Show dt	99.-
Road Rash II dt/us	99.-/89.-
Robocop dt	99.-
Robocop vs Terminator us	109.-
Rocket Knight Adv. dt	99.-
Rolling Thunder III us	99.-
Rolo to the Rescue dt	49.-
Sensible Soccer dt	99.-
Shadow Run us	119.-
Shining Force dt/us	119.-/109.-
Shinobi 3 us/jp	99.-/79.-
Side Pocket jp	79.-
Skitchin us/dt	89.-/99.-
Sonic II dt	89.-
Sonic III dt/us/jp-PAL	129.-/119.-/79.-
Sonic Spinball dt	99.-
Spiderman X-Man us	89.-
Splatterhouse 3 us	119.-
Streets of Rage III jp	109.-
Streetfighter II Turbo dt/jp-PAL	129.-/89.-
Sub-Terrain us	109.-
Summer Challenge dt	99.-
Sunset Riders dt	89.-
Superman dt	49.-
Tazmania dt	39.-
TMNT Teenage M. Turtles dt	99.-
Technoclash dt/us	99.-/79.-
Tiny Toons dt	89.-
Toe Jam & Earl 2 us/dt	99.-/109.-
Treasure Island (McDonalds) jp	59.-
Turtles Tournament Fighters dt	119.-
Two Tribes Populous II dt	99.-
Ultimate Quix us	39.-
Ultimate Soccer dt	**59.-**
Virtual Racing dt/jp-PAL	219/169.-
WWF Royal Rumble dt/us	119.-/109.-
Wimbledon dt	89.-
Winter Olympics dt	99.-
World of Illusion dt	89.-
Young Indiana Jones us	99.-
Zombies ate my Neighbours us/dt	99.-
4-Spieler Adapter SEGA/EA	49.-/59.-
6-Button Pad Dauerfeuer MD us	39.-
6-Button Pad MD dt	39.-
Action Replay Pro MD dt	89.-
Activator us	169.-
CD-Rom II inkl. Road Avenger dt	539.-
CD-Rom ohne Spiel Megadrive dt	499.-
CDX Converter 100% komp.us	99.-
Capcom Powerstick us	79.-
Hyperbeam Pads Infrarot jp	89.-
Japan Converter jp	19.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Megadrive II/2Pads/Sonic2	279.-
Megadrive II Aladdin Set	285.-
Megadrive II Grundgerät dt	199.-
NTSC Converter 60Hz us SEGA	39.-
RGB Kabel MD 1 und 2	29.-
Umbau 50/60Hz/Zeichensatz	49.-

3DO

Titel	Preis
3DO us/2 CD/220V	1079.-
Megarace	demnä.erhältlich
Ultraman jp	demnä.erhältlich
Pinball jp	demnä.erhältlich
Battlechess	119.-
Dragons Lair	119.-
Horde	119.-
Incredible Machine	119.-
John Madden 94	119.-
Monster Manor	119.-
Mad Dog McGree	119.-
Night Trap	119.-
Lemmings	119.-
Pebble Beach Golf	119.-
Sewer Shark	119.-
Stellar 7	119.-
Super Wing Commander	119.-
The Horde	119.-
Total Eclypse	119.-
Twisted	119.-
Control Pad 3DO	89.-
Umbau RGB/220V taugl.	199.-
Umbau 220V	79.-

Viele Angebote ab 29.- DM - Bitte telefonisch erfragen!

SUPER NES

Titel	Preis
Jungle Book	demnä. erhältlich
Jungle Strike	demnä. erhältlich
Saturday Night Slam	demnä. erhältlich
7th Saga us	129.-
Actraiser II us	119.-
Aladdin dt	119.-
Art of Fighting us/dt	129.-
Asterix dt	89.-
Astro Boy jp	129.-
Astro Gogo jp	139.-
Axelay us	59.-
Battlecars us	119.-
Battleship us/dt	119.-/129.-
Beethoven us	119.-
Blues Brothers jp	39.-
Bugs Bunny us/dt	129.-
Brett Hull Hockey us	129.-
Castle Wolfenstein eng	129.-
Champion World Class Soccer dt	109.-
Chester Cheetah II us	109.-
Choplifter III us	99.-
Clay Fighter us	129.-
Claymates us	119.-
Cliffhanger dt	109.-
Cool Spot us	119.-
Cool World	49.-
Crash Dummies us	119.-
Dr. Franken us	99.-
Dracula dt/us	119.-
Empire Strikes Back dt	119.-
Equinox dt/us	129.-/119.-
F-15 Strike Eagle us	119.-
F-Zero dt/us	59.-/69.-
Fatal Fury us	79.-
Fatal Fury II jp	169.-
Fifa Soccer dt	119.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight II us	119.-
First Samurai us	99.-
Flashback dt	119.-
Flintstones dt/us	119.-
Ghengis Khan II us	139.-
GP-1 Motorcycle dt	109.-
Goof Troop us/dt	99.-/119.-
John Madden 94 us/dt	119.-/129.-
Jurassic Park dt	119.-
King Arthurs World dt	99.-
Kings of Dragon us	129.-
Last Action Hero dt	109.-
Lawnmowerman us	109.-
Lester us	109.-
Lethal Enforcers us	159.-
Lock On us	99.-
Lost Vikings us	109.-
Lufia us	129.-
Magic Johnsons Slam Dunk jp	69.-
Mario Allstars dt/jp	89.-/79.-
Mario's Time Machine us	119.-
Mechwarrior dt	129.-
Mega Man Soccer us	129.-
Mega Man X dt/us	109.-/129.-
Metal Marine us	139.-
Mickey's Ultimate Challenge us	119.-
Mortal Kombat dt/us	99.-
Mystical Ninja dt/us	119.-/59.-
Mystical Quest us/dt	79.-
NBA Jam dt/us	129.-
NBA Showdown us/dt	129.-
NHL Hockey 94 dt/us	99.-/119.-
Nigel Mansell us/dt	109.-/119.-
Ninja Warrior us	129.-
Pac Attack us/dt	99.-/119.-
Paladins Quest us	119.-
Parodius dt	99.-
Pirates of the Darkwater dt	129.-
Player Manager	59.-
Plok dt	89.-
Pocky & Rocky dt/us	129.-/109.-
Pop'n Twinbee jp	69.-
Ren & Stimpy Show us	119.-
Riddick Bowe Boxing us	119.-
RoboCop vs. Terminator us	119.-
Rock'n Roll Racing us	109.-
Rocky Rodent us	109.-
Royal Rumble us	129.-
Run Saber us	119.-
Secret of Mana us	129.-
Sensible Soccer dt	129.-
Shadow Run dt/us	119.-
Side Pocket us	109.-
Skyblazer dt	119.-
Space Ace dt	109.-
Stanley Cup Hockey us	109.-
Star Trek us	119.-
Star Wing us/dt	89.-/99.-
Streetfighter II Turbo dt	119.-
Striker jp/dt	89.-/119.-
Stunt Race FX-Trax	109.-
Sunset Riders us/dt	109.-/129.-
Super Air Diver dt/jp	129.-/99.-
Super Battletoads us	59.-
Super Bomberman dt/jp	99.-/79.-
Super Bomberman us/4 Player Ad.	139.-
Super Conflict eng	119.-
Super Formation Soccer II jp	69.-
Super Hockey dt	109.-
Super Metroid jp	159.-
Super Offroad the Baja us	59.-
Super Pinball B.t.Mask jp	119.-
Super R-Type III jp	169.-
Super Turrican dt	119.-
Super Slapshot us	59.-
T2 - the Arcade Game dt/us	**99.-/89.-**
Tazmania us	59.-
Tecmo NBA Basketball us	119.-
Terminator us	49.-
Terminator 2 dt/us	129.-/99.-
Tetris II / III	149.-/139.-
TMNT us	49.-
Tom & Jerry dt/us	79.-/59.-
Tony Meolas Soccer us	119.-
Top Gear II dt	109.-
Tuff E Nuff us	99.-
Turn & Burn us	129.-
Turtles Tournament Fighters dt	129.-
Utopia us	109.-
Winter Olympics us/dt	129.-/125.-
Wizardry 5 us	129.-
Wordtris us	39.-
World Heroes us/dt	129.-/139.-
X-Kaliber us	109.-
Young Merlin dt	139.-
Zicco Soccer jp	139.-
Zool us	119.-
6-Spieler Adapter SNES	59.-
60Hz Adapter NTSC (nur 1 Stecker)	**39.-**
ASCII Pad dt/us	49.-
Action Replay II 50/60 Hz	99.-
Dual Remote Pad us	109.-
Lethal Enforcers Pistole	39.-
Progr. Universal Adapter 100% komp.	59.-
RGB Kabel dt/us	39.-/29.-
SNES Power Station dt	199.-
SNES US 1Pad/220V/RGB-K./us	249.-
Super 4 Joypad SNES dt/us	29.-
Umbau: SNES 50/60 Hz	79.-
Universal Adapter FX-Chip taugl.	9.-
Verlängerungskabel jp	19.-

JAGUAR

Titel	Preis
Jaguar us/RGB-Kabel/Spiel	599.-
Alien vs. Predator	demnä. erhältlich
Checkered Flag	demnä. erhältlich
Dino Dudes	119.-
Galaxy	109.-
Raiden	119.-
Tempest 2000	119.-

Tel. 089/54 38 088

GAMETRON GmbH, Häberlstr. 26, 80337 München

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

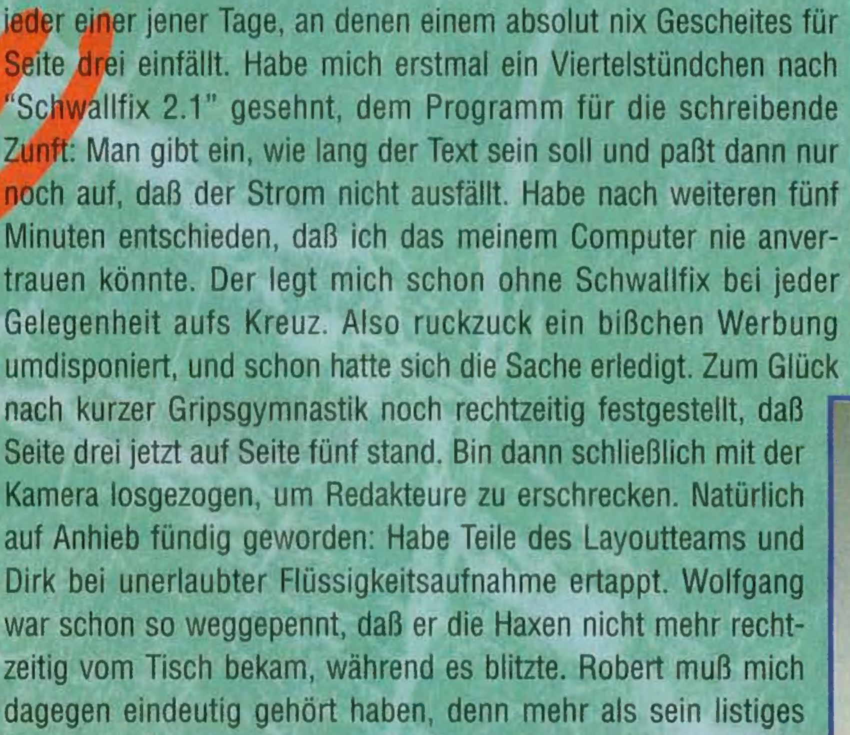
Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, CD32, PC, NEO-GEO, **NEU: Manga-Videos**
Marty-Drive, NES, GAMEBOY und CD-ROM! Solange der Vorrat reicht!

AN- UND VERKAUF GEBRAUCHTER SPIELE

Gebraucht - Spiele - Zentrale: 089/53 41 15

Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Randnotizen



Wieder einer jener Tage, an denen einem absolut nix Gescheites für Seite drei einfällt. Habe mich erstmal ein Viertelstündchen nach "Schwallfix 2.1" gesehnt, dem Programm für die schreibende Zunft: Man gibt ein, wie lang der Text sein soll und paßt dann nur noch auf, daß der Strom nicht ausfällt. Habe nach weiteren fünf Minuten entschieden, daß ich das meinem Computer nie anvertrauen könnte. Der legt mich schon ohne Schwallfix bei jeder Gelegenheit aufs Kreuz. Also ruckzuck ein bißchen Werbung umdisponiert, und schon hatte sich die Sache erledigt. Zum Glück nach kurzer Gripsgymnastik noch rechtzeitig festgestellt, daß Seite drei jetzt auf Seite fünf stand. Bin dann schließlich mit der Kamera losgezogen, um Redakteure zu erschrecken. Natürlich auf Anhieb fündig geworden: Habe Teile des Layoutteams und Dirk bei unerlaubter Flüssigkeitsaufnahme ertappt. Wolfgang war schon so weggepennt, daß er die Haxen nicht mehr rechtzeitig vom Tisch bekam, während es blitzte. Robert muß mich dagegen eindeutig gehört haben, denn mehr als sein listiges Grinsen bekam ich nicht drauf. Beim nächsten Versuch fand ich dann aber doch raus, was er immer bei völliger Dunkelheit im Testraum treibt. Verrat' ich aber nicht. Jan freut sich schon seit Wochen auf den Zivildienst, weil er da in der Küche arbeitet und den ganzen Tag Kartoffeln schälen darf. Irgendwie fand er das aber nicht so lustig, als ich ihn drauf ansprach. Tet war der einzige, der zu arbeiten schien: Seit Stunden redete er Japanisch und den Zeigern seiner beiden Uhren (eine mit Münchner, eine mit Tokioter Zeit) war's schon ganz schwindlig vom Im-Kreis-Rennen. Habe dann mein bestes Schuljapanisch zusammengekratzt und entschlüsselt, daß er seiner Oma nahe bei Osaka auf Firmenkosten weismachte, er arbeite jetzt bei einem seriösen Großunternehmen in Deutschland und müsse den ganzen Tag dunkle Anzüge tragen. Und daß er fleißig die Krawatten abnutze, die sie ihm geschickt habe. Habe dann erstmal ganz spontan ein gemeinsames Ausdauertraining um den Block anberaumt. Und anschließend dreihundert Liegestützen. Pro Mann, versteht sich.

EUER GALEERENTREIBER

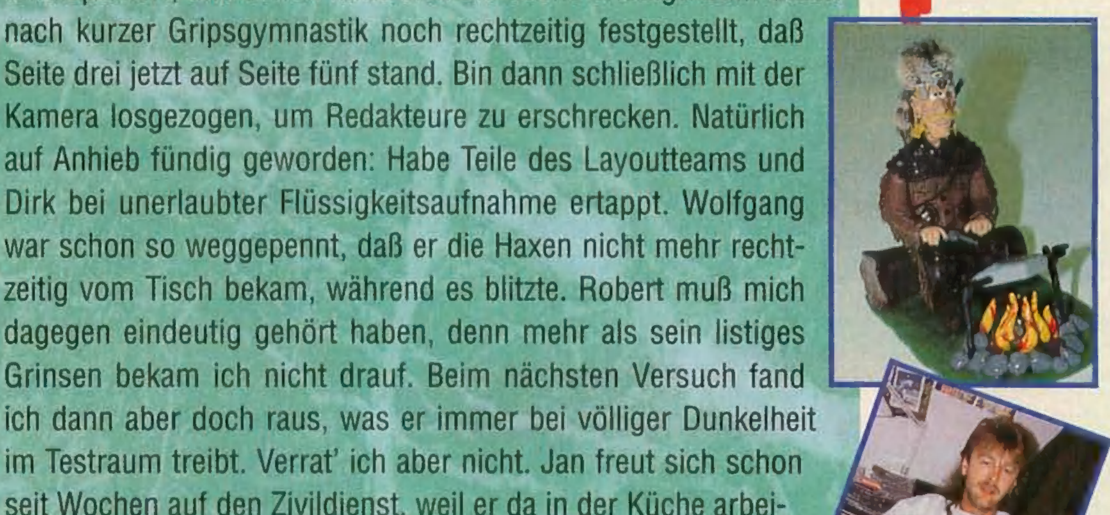


Robert: Was will uns dieses breite Grinsen sagen?

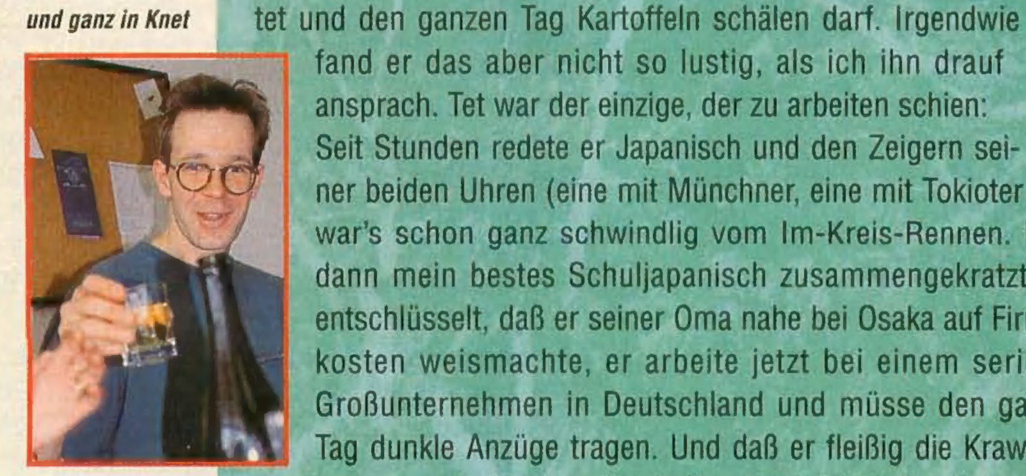




Tet nach zehn Stunden online und ganz in Knet



Welcher Wolfgang ist der Richtige? Heißen Dank an Leser Christian Gilka für das Figuren-Update.



Während Dirk (oben) schwer arbeitet, freut sich Jan schon auf die Küche



SELECT

95 *Marko's Magic Football: Keine Fußballsimulation, aber irgendwie doch ein Fußballspiel…*





99 *Knuddelig: Aus Wonderboy wird Wondergirl mit langem Haarschopf*

News

10 *Netter Einkaufsbummel: Wer würde nicht mal gerne so bedient werden?*

Test

MEGA CD

MEGA Drive

FUSSBALL-SPECIAL

GAME GEAR



12

Groß ist sie nie, die Londoner ECTS, aber dafür um so interessanter...



76

Fest für Fußball-Fans: Rund um die WM garnieren wir die neuesten Kickspiele.

100

Jüngster Teil der legendären Metroid-Serie. War eine Steigerung überhaupt möglich?

GAME BOY

SUPER NINTENDO

MASTER SYSTEM

Rubriken

Tips & Tricks



90

Geklaute Software verscherbelt Ihr an einen "Fixer".







CHESSMASTER dA SN 69.95





SUPER MARIO LAND 3 dA GB 69.95



KING OF MONSTERS dA SM 39.95
PAPERBOY 1 dA SM 39.95

SUPER NINTENDO (SN)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- power 3 set + 3 games dA ... 349.95
- super nes + super mario world dA ... 299.95
- super nintendo power station dA ... 199.95
- action replay 2 pro cartridge dA ... 129.95
- high tech action controller dA ... 34.95
- joypad ascii pad dA ... 49.95
- joypad dual turbo remote dA ... 129.95
- joypad transparent progr.sv337 dA ... 69.95
- joypad transparent sv 334 dA ... 34.95
- joystick proneo 1 prog. sv 336 dA ... 99.95
- joystick topfighter sv 338 dA ... 149.95
- mario world spieleberater dA ... 24.95
- moduladapter ntsc/pal dA ... 39.95
- profi koffer action case dA ... 59.95
- stereo a/v-kabel & scart adapt dA ... 34.95
- super 5 multi-player adapter dA ... 59.95
- super nintendo spieleberater dA ... 24.95
- super-nintendo spieleberater 2 dA ... 24.95
- verlängerungskabel für joypad dA ... 24.95
- zelda spieleberater dV ... 24.95

SPIELMODULE

- art of fighting dA ... 129.95
- brawl brothers dA ... 139.95
- champions world cl.soccer dA ... 129.95
- equinox dA ... 139.95
- f-1 pole position dA ... 129.95
- flashback dA ... 139.95
- flintstones dA ... 119.95
- jurassic park dA ... 139.95
- mechwarrior dA ... 129.95
- mr. nutz dA ... 119.95
- mystic quest legend + berater dV ... 94.95
- nba jam dA ... 139.95
- nhlpa hockey '94 dA ... 99.95
- nigel mansell's world ch. dA ... 129.95
- plok dV ... 94.95
- sensible soccer dA ... 139.95
- shadowrun dV ... 129.95
- sky blazer dA ... 129.95
- space ace dA ... 109.95
- star wing (fx-serie) dV ... 114.95
- street fighter 2 turbo dA ... 139.95
- super empire strikes back dA ... 129.95
- *super mario kart dA* ... 94.95
- terminator 2 arcade game dA ... 129.95
- trolls dA ... 119.95
- turtles tournament fighters dA ... 149.95
- winter olympics dA ... 129.95
- young merlin dA ... 149.95

GAME BOY (GB)

GERÄTE UND ZUBEHÖR

- game boy 3 spiele-set dA ... 199.95
- game boy basic set dA ... 99.95
- game boy mit tetris dA ... 149.95
- action replay pro cartridge dA ... 89.95
- akkuset dA ... 44.95
- fm tuner (radio für game boy) dA ... 34.95
- handy boy all in one sv 907 dA ... 69.95
- handy carry sv 905 dA ... 12.95
- handy plug sv 909 dA ... 16.95
- handy power car adapter sv 908 dA ... 9.95
- handy power kit ii sv 910 dA ... 39.95
- handy power kit sv 900 dA ... 89.95
- handy sound sv 906 dA ... 29.95
- lupe mit licht (light master) dA ... 19.95
- netzteil yeno dA ... 19.95
- profitasche dA ... 29.95
- solar boy US ... 89.95
- tragekoffer dA ... 19.95
- zelda spieleberater gb dA ... 24.95

SPIELMODULE

- alleyway dA ... 44.95
- asterix dA ... 64.95
- bugs bunny crazy castle 1 dA ... 54.95
- chuck rock dA ... 64.95
- cliffhanger dA ... 44.95
- dennis dA ... 69.95
- duck tales dA ... 59.95
- empire strikes back dA ... 69.95
- glücksrad dA ... 64.95
- goal dA ... 64.95
- hunt for red october dA ... 64.95
- jurassic park dA ... 74.95
- kirby's dreamland dA ... 54.95
- kirby's pinball land dA ... 59.95
- konami golf dA ... 59.95
- max dA ... 69.95
- pierre le chef dA ... 64.95
- pinball - revenge of the gator dA ... 44.95
- pop'n twin bee dA ... 59.95
- sensible soccer dA ... 44.95
- star trek next generation dV ... 64.95
- super mario land 1 dA ... 44.95
- super mario land 2 dA ... 64.95
- tetris dA ... 44.95
- tiny toon adventures 2 dA ... 64.95
- tiny toon dA ... 64.95
- turtles 3 - radical rescue dA ... 64.95
- wwf superstars 3 king of ring dA ... 64.95
- zelda - link's awakening dV ... 64.95

DAS DEUTSCHE VIDEOSPIELANGEBOT IST AKTUE AUSWAHL ZEIGT. EIN MOTTO DER ECHTEN VIDE





AUFLAGE: 1.000 STÜCK

BRAWL BROTHERS SN solo 139.95
BRAWL BROTHERS SN limited ed. 169.95

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

SONDERANGEBOTE

SUPER NINTENDO

- chessmaster dA ... 69.95
- cybernator dA ... 99.95
- f-zero dA ... 44.95
- lethal weapon 3 dA ... 99.95
- magic sword dA ... 99.95
- ... 119.95
- paperboy 2 dA ... 79.95
- parodius dA ... 99.95
- road riot dA ... 69.95
- sim city dV ... 79.95
- street fighter 2 dA ... 79.95
- super kick off dA ... 79.95
- *super mario world dA* ... 99.95
- super pang dA ... 99.95
- super r type dA ... 79.95
- super tennis dA ... 79.95
- terminator dA ... 99.95
- tiny toon adventures dA ... 99.00
- wing commander dA ... 99.95

GAME BOY

- f1 race+4 spieler adapter dA ... 29.95

- home alone 2 dA ... 49.95
- magnetic soccer dA ... 29.95
- mega man 1-dr.wilys rache dA ... 29.95
- mystic quest dV ... 49.95
- robin hood dA ... 49.95
- zen intergalactic ninja dA ... 49.95

NES

- battle of olympus dA ... 39.95
- gauntlet 2 dA ... 44.95
- mario & yoshi dA ... 49.95
- nes open tournament golf dA ... 39.95
- paperboy 2 dA ... 49.95
- snake rattle 'n' roll dA ... 39.95
- star tropics dA ... 39.95
- totally rad dA ... 49.95
- trolls dA ... 64.95

MEGA DRIVE MODUL

- b.o.b. dA ... 49.95
- baseball 2020 dA ... 89.95
- batman dA ... 49.95
- battle toads dA ... 39.95
- bubsy dA ... 89.95
- chiki chiki boys dA ... 74.95
- corporation dA ... 49.95
- global gladiators dA ... 39.95
- haunting dA ... 89.95
- james bond 007 - the duel dA ... 74.95
- king of the monsters dA ... 39.95
- mazin wars dA ... 89.95
- paperboy 1 dA ... 39.95
- shadow of the beast 2 dA ... 74.95
- sonic spinball dA ... 99.95
- sonic the hedgehog dA ... 39.95
- speedball 2 dA ... 39.95
- strider 2 dA ... 39.95
- techno clash dA ... 89.95
- teenage mut. hero turtles dA ... 89.95
- tiny toon adventures dA ... 99.95
- winter olympics dA ... 109.95

MEGA CD

- wonderdog dA ... 99.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

VORANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO

- 0494 mickey's challenge dA ... 139.95
- 0494 might & magic 2 dV ... 129.95
- 0494 nfl quarterback club dA ... 149.95
- 0494 populous 2 dA ... 109.95
- 0494 rasenmäher mann dA ... 129.95
- 0494 rock'n roll racing dA ... 119.95
- 0494 snow white dA ... 119.95
- 0494 super conflict dA ... 129.95
- 0494 super solitaire dV ... 99.95
- 0494 time slip dA ... 119.95
- 0494 utopia - creation nat. dA ... 129.95
- 0494 wcw wrestling-sup. b. dA 119.95
- 0494 yogi-bear dA ... 109.95
- 0594 andre agassi tennis dA ... 109.95
- 0594 baby t-rex dA ... 119.95
- 0594 bugs bunny dA ... 129.95
- 0594 mario's time mach. dA ... 129.95
- 0594 pinball dreams dA ... 99.95
- 0594 rocky rodent dA ... 119.95
- 0594 super hockey dA ... 109.95
- 0694 mega man x dA ... 109.95
- 0694 pac-attack dA ... 109.95

GAME BOY

- 0494 fidgetts dA ... 69.95
- 0494 itchy & scratchy dA ... 64.95
- 0494 mickey's challenge dA ... 64.95
- 0494 rasenmäher mann dA ... 69.95
- 0494 space date dA ... 64.95
- 0494 super mario land 3 dA ... 69.95
- 0494 total carnage dA ... 64.95
- 0494 wcw - the main event dA ... 64.95
- 0494 world cup striker dA ... 69.95
- 0494 yogi-bear dA ... 69.95
- 0494 yoshi's cookie dA ... 54.95
- 0594 daffy duck dA ... 69.95
- 0594 humans 1 dA ... 69.95
- 0594 kick off 3 dA ... 69.95
- 0594 pinball dreams dA ... 69.95
- 0594 viking child dA ... 59.95
- 0694 ms. pac-man dA ... 49.95
- 0694 nba jam dA ... 69.95

MEGA DRIVE MODUL

- 0494 brett hull hockey dA ... 94.95
- 0494 champ. world cl.socc. dA ... 114.95
- 0494 joe & mac dA ... 89.95
- 0494 last action hero dA ... 94.95
- 0494 mickey's challenge dA ... 109.95
- 0494 nfl quarterback club dA ... 129.95
- 0494 pink panther dA ... 109.95
- 0494 prince of persia dA ... 99.95
- 0494 tom & jerry dA ... 109.95
- 0494 wcw wrestling-sup. b. dA 109.95
- 0494 young indy dA ... 109.95
- 0594 dragon's lair dA ... 89.95
- 0594 virtua racing dA ... 169.95

SEGA MEGA CD

- 0494 bram stoker's dracula dA ... 99.95
- 0494 burning fists dA ... 109.95
- 0494 dune dA ... 114.95
- 0494 indiana jones dA ... 109.95
- 0494 jurassic park dA ... 94.95
- ... 109.95
- 0494 powermonger dA ... 89.95
- 0494 prize fighter dA ... 109.95
- 0494 terminator dA ... 114.95

POPFUL MAIL

Was sich Sega bei diesem Action-Rollenspiel geleistet hat, grenzt schon an grafische Zauberei. Kaum zu glauben, was man aus einer minimalen Farbpalette alles herausquetschen kann.

Das Elfenmädchen "Mail" ist jung, aktiv und hat eine Vorliebe für glitzernde Gegenstände... und sie ist Kopfgeldjägerin. Auf der Suche nach dem berüchtigten Magier "Material", verstrickt sie sich unwissentlich in ein Abenteuer, in dem plötzlich die Existenz der ganzen Welt auf dem Spiel steht.

Die Originalversion für das PC-98-System von NEC stammt ursprünglich von Falcom, die einst die bekannte *Y's*-Serie auf die Beine stellte. Für diese Mega-CD-Umsetzung wurden zum ersten Mal Musik und Japanosprachausgabe in feinster CD-Qualität eingespielt. Das sollte jedoch keinen, nicht einmal einen hartgesottenen Europäer, stören, denn auch ohne Sprachkenntnisse bietet *Popful Mail* ein Höchstmaß an Spielspaß. Ähnlich wie bei *Wonderboy* jumpt'n'runt Ihr in verschiedenen Levels herum und verkloppt niedliche Kopffüßler, die poppig-drollig dahergetrottet kommen. Am Ende jeden Levels stellt sich ein nicht weniger amüsanter Endgegner in den Weg. Auf einer Stage-Map befördert Ihr anschließend Mail in den nächsten Level oder schickt sie zurück in eine bereits eingenommene Welt, um so an mehr Kohle zu kommen. Diese werdet Ihr später bitter nötig haben, denn in Städten, die sich vornehmlich inmitten eines umkämpften Levels befinden, könnt Ihr Euch Waffen und Items einverleiben. Per Start-Taste aktiviert Ihr sodann das Item-Menü, in dem die verfügbaren Gegenstände mit der Richtungstaste angewählt werden müssen. Später gesellen sich der Zauberer "Tutt" und das Flügelmonster "Gaw" zu Euch, die beide ihre speziellen Waffen benötigen. Im Spiel selber, könnt Ihr je nach Belieben zwischen den drei Charakteren umschalten.

Sega konnte sich bis zu diesem Zeitpunkt noch nicht dazu entschließen, die westliche Welt mit einer euro-amerikanischen Version zu beglücken. Schade eigentlich, denn die flotten Sprüche, die garantiert keine Lachmuskel verschont lassen, verleihen diesem Klassikerspiel erst den letzten Schliff. *tet*





Oben: Zauberhafte Märchenwelt mit weniger zauberhaften Endgegnern



Geplappert wird am laufenden Band

Das geflügelte Monsterchen "Gaw" kullert kräftig mit

Mit Küchenmessern spielt man nicht

"Geld oder Leben!" So lautet die Devise von "Mail".



Allerdings erlebt sie hier ein bombiges Wunder


YOSHI'S COOKIE™
Puzzle-Power,
Level-Taktik,
Cookie-Action!
Exklusiv
von
Nintendo®
YOSHI'S COOKIE™ ©1994 NINTENDO CO., LTD. ©1993 NINTENDO CO., LTD.
*©1992, 1993 NINTENDO LICENSED FROM BULLET PROOF SOFTWARE, INC.
Was kommt dabei heraus, wenn ein Dinosaurier und ein Klempner auf eine Menge Kekse treffen? Ein cleveres und dynamisches Spiel! Ohne die richtige Strategie läuft da gar nichts. Denn wenn ein Keks nicht in die Reihe paßt, ist das Chaos perfekt. Yoshi™ und Mario® geraten dabei auch ganz schön ins Schwitzen. Das passiert Dir nicht, wenn Du cool bleibst und den Überblick behältst. Ein Superspiel für NES (bis zu zwei Spieler gleichzeitig) und Game Boy™ (bis zu vier Spieler gleichzeitig).
GAME BOY
YOSHI'S COOKIE
YOSHI'S COOKIE
Nintendo®

SPRING '94 ECTS

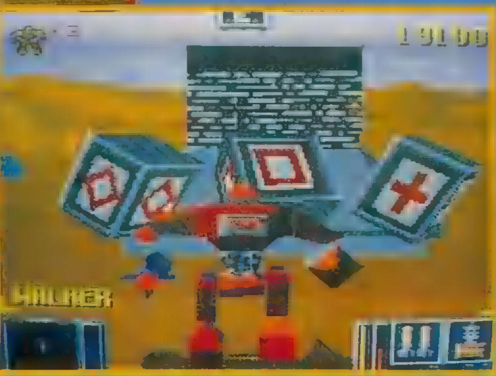
Diese ECTS wird manch einem als die Messe der langen Gesichter in Erinnerung bleiben. Über die Zukunftspläne und die neuesten Produkte der Branche informieren Euch Wolfgang und Hartmut.

Die Zeiten sind vorbei, als sich ein Spiel schon deswegen gut verkaufte, weil es eine Nintendo-Lizenz besaß. Im Erfolgsrausch bewerteten viele Firmen die Möglichkeiten des Jahres '94 viel zu optimistisch. Nun bleibt mancher auf Tausenden zu viel produzierter Module sitzen, die die Gewinne der abgesetzten Spiele auffressen. Sogar bei Sega und Nintendo herrscht Katerstimmung, auch wenn beide Unternehmen die Verluste (noch) aus der Portokasse zahlen können. Kleinere Hersteller jedoch halten bei den enormen Entwicklungskosten (besonders CD-Titel) nicht mehr mit. Falls sie sich verkalkulieren, werden sie von den Großen in die Ecke gedrängt bzw. geschluckt. Es wird immer deutlicher, daß sich im Wettlauf um die Konsole der Zukunft höchstens zwei, vielleicht drei Systeme durchsetzen werden. Wer jedoch zu den Gewinnern gehört, wird sich keineswegs vor Anfang '95 abzeichnen. Bis dahin heißt es abwarten und überleben. Ein weiteres Thema war der erbarmungslose Fight um zugkräftige Lizenzen. Ein prominentes Opfer war z. B. Branchenriese **Acclaim**: WMS Industries, Automatenhersteller und Entwickler der Superhits *Mortal Kombat* und *NBA Jam*, bandelte mit Nintendo an, um Titel fürs Project Reality zu realisieren – bitter für Acclaim, weil man die WMS-Hits jetzt nur noch bis März '95 vertreiben darf. Trotz Erklärungen von Acclaim-Boß Greg Fischbach, man habe bereits Konzepte in der Tasche, die die Lücke schließen würden, fielen in jener Woche die Acclaim-Aktien an der Wall Street um 25 Prozent. Ungeachtet dessen ist *Mortal Kombat II* für September in den USA geplant, auch in Deutschland soll es trotz des Indizierungsrisikos erscheinen. Auch über **Commodore** wurde viel geredet. Die hier veröffentlichten Informationen stammen jedoch nicht von der ECTS, sondern bereits von Anfang Mai. Das Wichtigste in Kurzform: Commodore ist liquidiert, existiert in der bisherigen Form nicht mehr (präzise Infos im nächsten Heft). In die Bresche springt ein namentlich noch nicht genannter asiatischer Elektronik-Gigant (kein Japaner!), der alle Patente und alle Vertriebgesellschaften kaufen wird. Sämtliche Amiga- und CD32-Projekte werden definitiv weitergeführt und weiterentwickelt. Durch den Investor erwarten Insider massive Impulse vor allem bei der CD32-Vermarktung. Commodore senkt den Preis seiner CD-Konsole auf 499 Mark. Wer noch

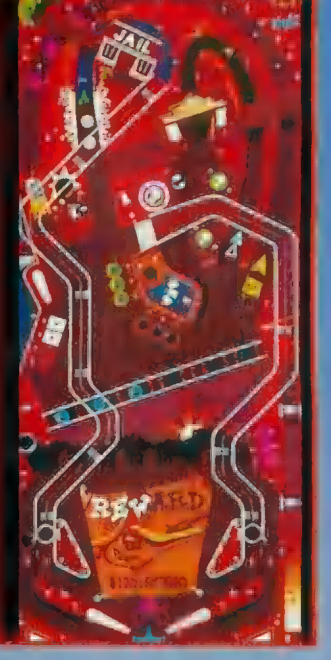


Volle Breitseite: Philips mit großzügigem Messestand





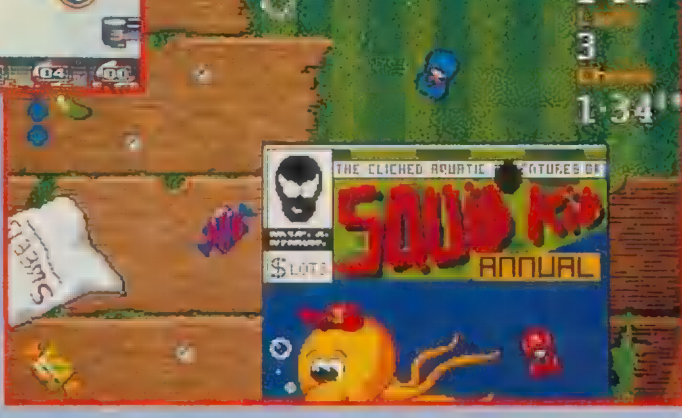
Erste Eindrücke vom Argonaut-FX-Chip-Spiel Vortex (links, unten), das Starwing in vielerlei Hinsicht ähnelt



Spaßverdächtig: Codemasters Psycho Pinball für Mega Drive war nicht gerade ein Messe-Highlight, könnte aber Spaß machen

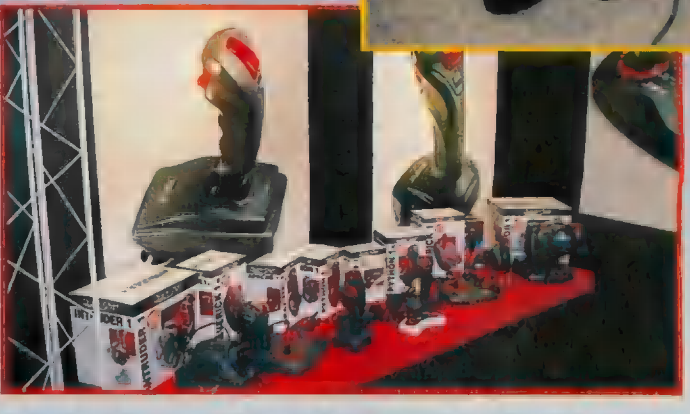


Codemasters-Projekte: Das Geschicklichkeits-Puzzle Sink or Swim (oben)



Rechts die Fortsetzung des Schreibtisch-Rennens: Micromachines 2





Beim Fachhändler nachfragen: vielerlei Quickshot-"Quetschmichs"

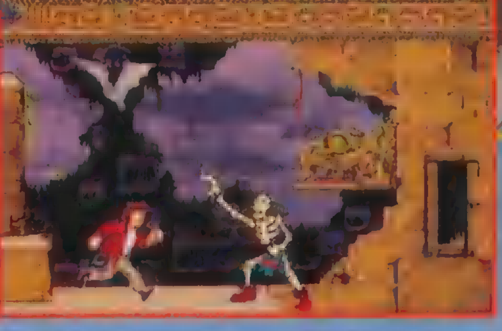
Jaguar-Power: Oben ein Blick auf Kasumi Ninja, unten Alien vs. Predator



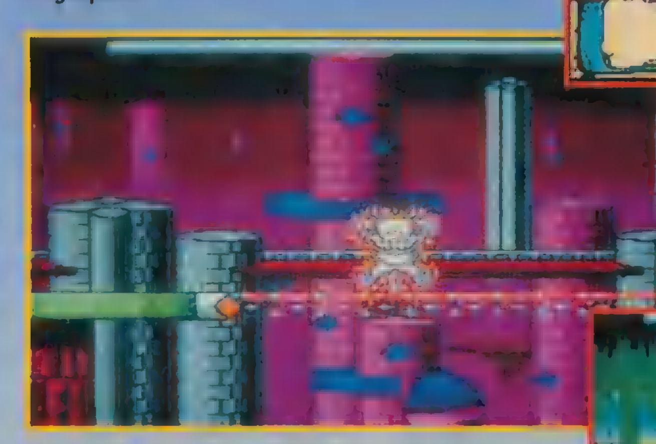
Rechts: Entwicklergrafik für Domarks AV8B Harrier



Wiederauferstehung: Pitfall der VCS-Klassiker wurde komplett überarbeitet und erscheint in Kürze für das Super-NES



Für die Animationsphasen des Pitfall-Helden-Sprites wurden mehrere Zeichentrick-Künstler eingespannt

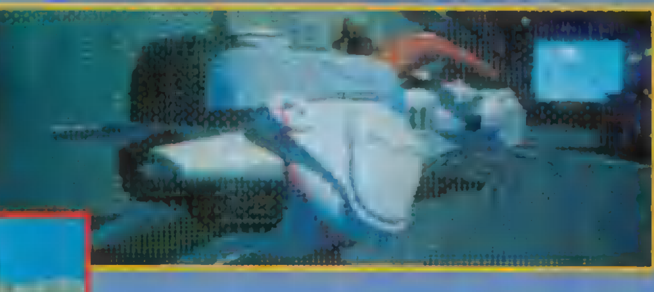


Die Dinos machen mobil: In Chuck Rally rast Ihr mit einem abgefahrenen Ur-Bike durch verschiedene Dschungel-Landschaften

Eek the Cat von Sony EPL ist ein frecher Kater im Garfield-Stil – aber beweglicher

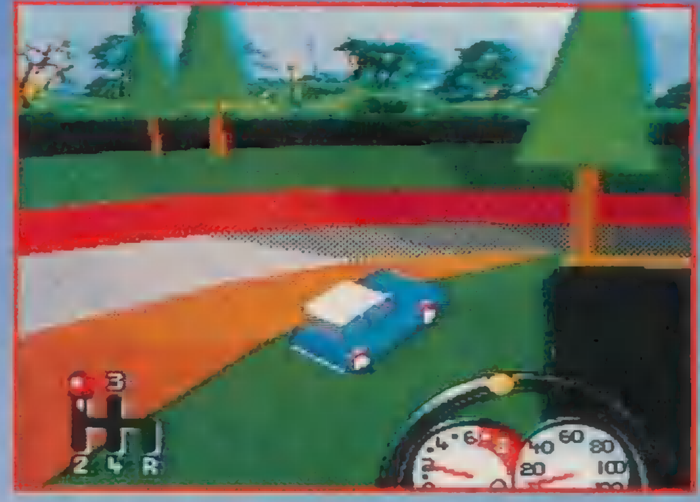
450 Mark für das MPEG-Modul drauflegt, bekommt für 880 Mark alle Vorteile der Video-CD – ein Preis, bei dem derzeit weder CDi noch 3DO noch Jaguar (mit CD-ROM) mithalten können. Aus dem Schlamassel heraus ist Commodore aber noch lange nicht. Es fiel auf, daß zahlreiche Hersteller angesichts der großen Probleme im Modulmarkt wieder verstärkt auf Amiga-Spiele setzen. Und wo ein Amiga-Spiel existiert, ist meist auch die CD32-Umsetzung nicht weit. Für **3DO** sah es eher mittelprächtig aus: Zwar bastelt alle Welt an 3DO-Titeln, doch ein Superhit-Spiel läßt nach wie vor auf sich warten. Dabei hört man immer lauter Zweifel an der Konkurrenzfähigkeit des Geräts. 3DO-Boß Trip Hawkins gab sogar zu, zu optimistisch gewesen zu sein. In Europa wird das 3DO später als vorgesehen, nämlich frühestens ab September ´94 offiziell erscheinen. **Philips** nutzte die Gelegenheit, ohne den Konkurrenten im Nacken eifrig die Werbetrommel zu rühren. Philips setzt bei seinem CDi-Player vor allem auf starken Sound und die grafischen Möglichkeiten in Verbindung mit dem MPEG-Modul. Allzugern würde man allerdings die Tatsache unter den Teppich kehren, daß die CDi-Performance den Konsolen der kommenden Generation nicht annähernd gewachsen ist. Die Chancen für den CDi sind derzeit kaum abzuschätzen, weil Philips Spiele nur als einen Teilbereich betrachtet. Insider räumen derzeit **Sony** mit seiner PSX-Konsole die größten Chancen für einen Big Bang ein. Leider herrschte absolute Funkstille in bezug auf PSX, **Sony Electronic Publishing** beschränkte sich auf reine Softwaremeldungen für etablierte Konsolen: Erwähnung verdient das freche Jump'n Run *Eek the Cat* (SN, MD) sowie die Mega-CD-Umsetzung des düsteren SciFi-Adventures *Flashback* von Delphine Software, das mit beeindruckendem Vorspann aufwarten konnte. Ebenfalls in Arbeit: *Cliffhanger* für Mega CD. Wo wir gerade bei Zukunftsprojekten sind: In bezug aufs Project Reality gab sich auch **Nintendo** als bis zur Halskrause zugeknöpft. Außer ein paar aufwendigen Silicon-Graphics-Demovideos gab's nichts als Rauschen im Kanal. **Silicon Graphics** demonstrierte mit einem eigenen Messestand bewußt Unabhängigkeit, doch daß man auf einem 90 000-Dollar-Onyx-Parallelrechner tolle Flugsimulatoren zeigte, sagt noch gar nichts über mögliche Consumerprojekte. Nintendo präsentierte derweil eine abermals umgekrempelte Version von *Stunt Race FX*. Das mittlerweile Buggy-ähnliche Rennauto wurde verkleinert und die Streckenführung perspektivisch geändert. Außerdem wurde die Grafik spürbar flüssiger. Für den Game Boy zauberte man das Kultspiel *Donkey Kong* aus dem Hut, und Alexej Patschitnows Geniestreich erfährt mit *Tetris 2* die sehnsüchtig erwartete Handheld-Fortsetzung. **Atari** muß in Krisenzeiten gar nicht erst lange nach Sponsoren suchen – es gibt da einen alten Bekannten: *Time Warner*. Warner war schon Ende der Siebziger als Investor bei Atari eingestiegen, um Firmengründer Nolan Bushnell bei der Finanzierung seines VCS2600-Geschäfts zu helfen. Nach dem Crash 1985 hatte Warner Atari stückweise verscherbelt, jedoch stets Anteile der Atari Games Corp. (Spielautomaten), der Atari Computer Corp. (Heimcomputer, Jaguar, Lynx) und der 1987 ausschließlich für den Videospielvertrieb gegründeten Tengen Inc. behalten. Auf der ECTS kündigten Atari Games, Tengen und die Time Warner Interactive Group an, in Zukunft unter dem gemeinsamen Namen "Time Warner Interactive" operieren zu wollen. Die Atari Computer Corp. wird mit dem Jaguar weiter eigene Wege gehen. Insider hatten gehofft, Ataris lange erwartetes Jaguar-CD-ROM zu Gesicht zu bekommen. Dem war leider nicht so. Statt dessen gab's die Meldung, daß der Jaguar in Europa noch später als geplant starten werde, weil die Nachfrage in Amerika derart gigantisch sei, daß dort jedes lieferbare Gerät sofort verkauft werde. Zu sehen gab's das "fast fertige" (Running-Gag) *Alien vs. Predator*, das einen recht flotten Eindruck hinterließ und sicherlich zu den kommenden Hitspielen zählen wird. Überrascht wurde die Fachwelt auch mit einer fast fertigen (hihi) Version des ID-Kult-Klassikers *Wolfenstein 3-D*. Die Grafik ist beeindruckend gut und sehr schnell. Leider gleicht das Spiel der in Deutschland indizierten PC-Version bis in die delikaten


Alt aber schön: Space Ace, bald für Panasonics 3DO.



SPRING 94 ECTS


Grafisch aufgepeppt: Flashback-Vorspann (MCD)




Oben eine reichlich ruckelige Version von Elites Powerslide

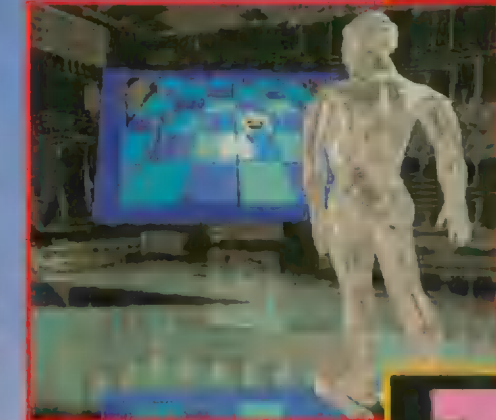
Links: ein etwas unscharfer Blick auf Empires Crazy Cartoon Chase



Details und wird daher – sollte es überhaupt hier erscheinen – schnell denselben Weg gehen. Außerdem geisterte eine Demo-Version des zweiten ID-Kultspiels *Doom* auf dem einen oder anderen Jaguar herum. Neben einem fast fertigen (...) *Flashback* gab's außerdem eine spielbare Demo-Version des grafisch überragenden Beat 'em Ups *Kasumi Ninja*. Die Ähnlichkeit mit *Mortal Kombat* ist verblüffend – vor allem nach Special-Moves: Das Pixelblut spritzt eimerweise. Fast fertig war auch die Jaguar-Version des Jeff-"Mr. Lama"-Minter-Kultautomaten *Tempest* (s. Jaguar-News S. 10). **Accolade** hatte so früh im Jahr noch nicht viel Neues zu bieten: Gezeigt wurde *Bubsy 2* (SNES) sowie eine neu überarbeitete Version von *Brett Hull Hockey* für Mega Drive. Alle Hochgeschwindigkeits-Fans dürfen sich auf zwei neue Autorennspiele freuen: *Speed Racer* und *Combat Cars* (ein *Micro-Machines*-Verschnitt) rasen auf Euer SNES und Mega Drive zu. Freunde des runden Leders dürfen sich rechtzeitig zur Fußball-WM mit der SNES-Version von *Pelé* vergnügen. Zudem wurde noch ein weiteres Fußballspiel angekündigt, das derzeit unter dem Arbeitstitel *Pelé presents: World Soccer* entwickelt wird. Am **Activision**-Stand feierte man mit lautstarker Videountermalung die Auferstehung eines Atari-VCS-2600-Klassikers: *Pitfall – The Mayan Adventure* (SN/MD/Mega-CD). Ansonsten gab's Umsetzungen des niedlichen Dino-Jump'n Runs *Radical Rex* (SNES/MD) (bzw. *Baby T-Rex*, s. Preview S. 20). Auf Cyber-Action-Fans zielen die beiden High-Tech-Kampfspiele *Mechwarrior* und *Battletech* (beide SNES). Auch die Recken um Kultprogrammierer Jez San (**Argonaut Software**, *Stargl ider 1/2*, *Star Wing*) meldeten sich zu Wort: Auf dem Stand von **Elec-**



Sorgte für Stielaugen: Das Geheimwaffen-Trio auf dem Messestand von Systems 3

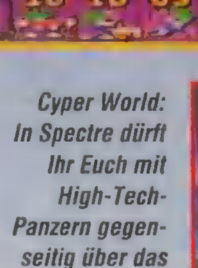


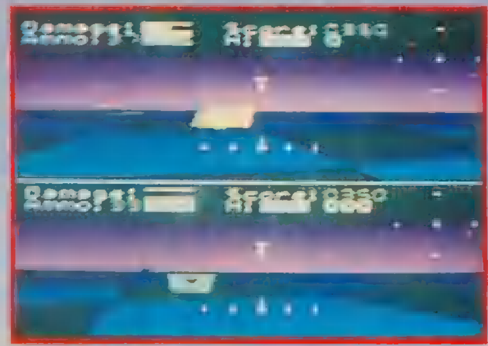
Ein wenig blaß im Profil: Lawnmower Man (MCD)



Erstes Probespiel erfolgreich überstanden: The Pirates of Dark Water (rechts, Sunsoft)







Cyper World: In Spectre dürft Ihr Euch mit High-Tech-Panzern gegenseitig über das Spielfeld jagen



Antik-Adventure: Bei The Three Musketeers schlüpft Ihr in die Rolle aller drei Degen-Akteure

tro Brain zeigten sie *Vortex*. Dabei handelt es sich um das zweite Argonaut-FX-Chip-Spiel. Ihr steuert eine High-Tech-Kampfmaschine durch flotte 3-D-Vektor-Landschaften im *Starwing*-Look. Die Maschine beherrscht verschiedene Morph-Stufen, z.B. verwandelt sie sich in ein dreirädriges Panzerfahrzeug, eine Art Battlemech oder in einen schnittigen Kampfjäger. **Codemasters** bastelt an *Micromachines 2*, dem Geschicklichkeits-Puzzel *Sink or Swim* (MD) sowie *Psycho Pinball*. Das Vierspieler-Tennismodul *Pete Sampras Tennis* testen wir auf S. 96. Da lohnt nur die Bemerkung, daß "uns Redaktör" Rob Zengerle einen genialen Lizendeal landete, indem er für das sagenhafte Honorar von einem englischen Pfund die Rechte an seinem Namen für das Spiel zur Verfügung stellte. Rob hat jetzt erstmal Urlaub eingereicht. **Core Design** zeigte insgesamt drei neue Mega-CD-Titel: Über *Soulstar* und *Battlecorps* berichteten wir bereits in der Maiausgabe. Keulenschwinger-Fans dürfen sich auf das rasante *Chuck Rally* (Mega-CD) freuen, das mit verblüffenden Mode-Seven-3-D-Effekten aufwartet. Zu guter Letzt warfen wir ein Auge auf das finstere Action-Adventure *Skeleton Krew* (MD), das sich aber noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet. **Domark** arbeitet neben *Kawasaki Superbikes* an einer Mega-CD-Version des Senkrecht- starter-Simulators *AV8B Harrier Assault*, der vor allem PC-Freaks ein Begriff sein sollte. Die Konsolenvariante wird dem PC-Vorbild allerdings kaum ähneln, dafür um so mehr dem Kampfflugsimulator *MiG 29*: Erstens arbeitet das gleiche Programmiererteam daran und zweitens wurden Menüsystem, wesentliche Spielelemente und Features aus *MiG 29* übernommen. Die alteingesessene Softwarefirma **Elite** zeigte eine stark fortgeschrittene Version ihres ersten SNES-FX-Spiels *Powerslide* sowie einen Vorgeschmack auf die 3DO-Version des Uralt-Trickfilm-Abenteuers *Space Ace* (gähn). **Empire** hatte noch wenig fertig, neben dem hauseigenen Beitrag zur Fußball-WM *Empire Soccer* ist mit *Crazy Cartoon Chase* ein abgedrehtes Rennspiel in Arbeit, bei dem Hanna Barberas Comicfiguren zu Fuß (!) durchs Gelände hetzen. **Gametek** hatte eine neue Cyberworld-Panzersimulation namens *Spectre* zu bieten. Wer auf Knuddel-Sprites steht, wird eher Gefallen am neuen Jump'n Run *Trolls* finden. **Imagineer** steht ebenfalls ganz im Zeichen der WM und zeigte *Kick Off 3*. Schnell ein Kurz-Abstecher in die französische Szene: **Infogrames**, das Spielehaus mit dem Gürteltier im Logo, wurde vom Medienkonzern CLT aufgekauft (an RTL beteiligt). Auch **Loriciel** hat den Besitzer gewechselt, der Investor stand zu Redaktionsschluß jedoch noch nicht fest. Loriciel setzt nach dem *Jim Power 3D*-Flop auf die drei Haudegen *The Three Musketeers* (SNES). Das Spiel lehnt sich an den mehrfach verfilmten Roman von Alexandre Dumas an. **Konami** setzt beständig auf den Kultstatus seiner Tiny-Toons-Serie. Mit *Buster* und *Babs Bunny* (SNES, MD) bastelt man an zwei weiteren Toons-Abenteuern. Ein *Tiny-Toons-Sports*-Spiel befindet sich außerdem in der Pipeline. Und da Cartoonfiguren so beliebt sind, wird Konami demnächst mit den *Animaniacs* eine weitere Spieleserie starten. Auch die Animaniacs sind Warner-Comic-Charaktere. *Sparkster*, der knuddelige Opossum-Raketenritter aus dem *Rocket Knight Adventure*, bekommt einen zweiten Auftritt in einem Jump'n Run für SNES und Mega Drive und leiht dem Spiel auch seinen Namen. **Mindscape** arbeitet gerade an der Umsetzung von *Megarace* für Mega-CD. *Thunder in Paradise* (SNES) heißt ein

das

MULTI-MEGA

Mega Drive

+

Mega CD

+

tragbarem

Musik CD-Player

198mm (Originalgröße)

128mm

SEGA

MULTI-MEGA

MEGA DRIVE / MEGA-CD

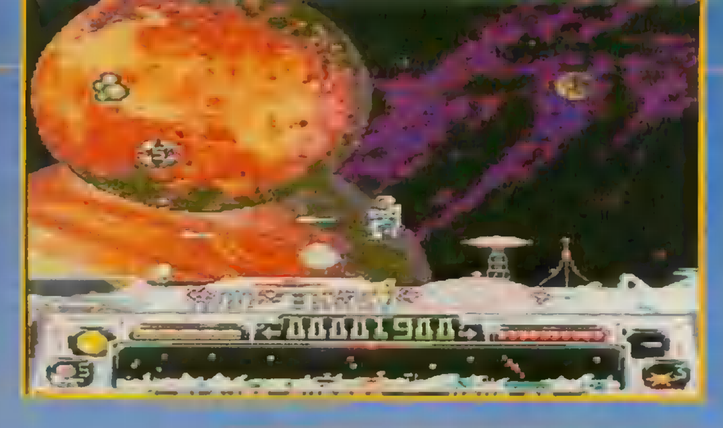
PUSH CLOSE

SEGA

Welcome To The Next Level



actiongeladenes Abenteuerspiel, das auf einer neuen TV-Serie mit WWF-Superstar Hulk Hogan basiert. In der Sportabteilung wurde das Indy-Car-Rennspiel *Al Unser Jnr* vorgestellt sowie *NCAA Football*. Bei **Ocean** stand alles im Bann des aufwendigen PC-Epos' *Inferno*. Neue Konsolentitel heißen *Soccer Kid* (SNES), ein *Marko's Magic-Football*-Verschnitt, *Mario Andretti Racing* (SNES) und *The Green Lantern* (SNES), das für Ende '94 geplant ist. Dabei handelt es sich um einen Comic-Charakter aus den 40er Jahren. Auf dem SNES wird ein Actionspiel draus. *Mighty Max* heißt eine in den USA beliebte neue Zeichentrickfilmfigur, die demnächst auch auf SNES ihr Unwesen treiben wird. Im Rahmen eines dicken Lizenzdeals mit Ocean wird Sony EPL diesen Titel vertreiben, ebenso wie *Jurassic Park 2* auf mehreren Systemen, *The Flintstones*, den 64er-Vektor-Weltraumklassiker *Elite* etc. Auch **Psygnosis** geizte ein wenig mit Neuheiten. So konnten wir lediglich einen Blick auf *Lemmings 2* (SNES) werfen, auf *Super Dropzone* (SNES), *Puggsy* und *Sensible Soccer* (Mega-CD). Über das Jump'n'Run-Spiel *Flink* (MD) und das unterirdische Bergwerk-Adventure *Rescue* (MD) berichteten wir schon. Mit *Toppa's World*, das wir in den letzten Sega-News erwähnten, hat sich Psygnosis zu früh aus dem Fenster gelehnt: Der Lizenzdeal mit Microvalue/Flair ist geplatzt, Flair wird das Spiel für SNES und MD selbst vertreiben. Wer seine Augen offenhielt, konnte auf der Messe diverse Demos erspähen, für die es noch keine Lizenzen gibt. Besonders fiel uns das grafisch hervorragende Jump'n'Run *Nightmare Busters* (SNES) auf. Die Hauptrolle spielen zwei spitzohrige Gnome, die sich durch finstere Wälder und Höhlen kämpfen. Vermutlich wird sich **Sunsoft** die Rechte für das Spiel sichern. Apropos Sunsoft: Dort bewunderten wir die SNES-Version von *Speedy Gonzales* und prügelten bei *Death of Superman* bzw. *Reign of Superman* (SNES). *The Pirates of Dark Water* (MD, SNES) ist ein actiongeladenes Jump'n Run, ebenso wie die Game-Boy-Versionen von *Daffy Duck* und *Looney Tunes 2 – Taz Escapes Acme Zoo*. **Sales Curve** zeigte die Mega-CD-Version von *The Lawnmower Man* und *Mr. Tuff* (SNES, MD, Mega CD), ein putziges Jump'n Run-Game, während **System 3** eindeutig mehr heiße Mädels zeigte als Konsolenattraktionen: Mit *Ferrari – Race of the Champions* (SNES) gibt's neues Futter für alle F1-Hobby-Piloten, bei *Putty Squad* (SNES), einem Jump'n Run, gilt es, einen Knetball sicher durch ein Labyrinth zu steuern. **Tengen** bot die Mega-Drive-Umsetzung von *Lawnmower Man* (MD) sowie *R.B.I. Baseball '94*. **Vic Tokai** hatte außer dem netten Game-Boy-Geschicklichkeitspuzzle *LUCLE* keine Neuheiten. Last, but not least, einige Takte zu **Virgin**: Auf einem postmodernen Messestand konzentrierte man sich auf grafisch beeindruckende Demos der PC-Spiele *Lands of Lore II* und *Creature Shock*, die wir deshalb an dieser Stelle erwähnen, weil sie geniales Futter für die kommenden CD-Konsolen darstellen und mit die Highlights der Messe waren. Eher zum Brot-und-Butter-Busineß gehörten das Bruce-Lee-Beat'em-Up *Dragon* (SNES) sowie die Basketball-Simulation *Jammit* (SNES, MD). In Arbeit sind Umsetzungen von *Demolition Man* (MD, Mega CD, SNES, 3DO), die Ende '94 erscheinen sollen. ws/hu



Oben: Kultspiel-Umsetzung: Archer McLeans zwölf Jahre altes Dropzone auf SNES



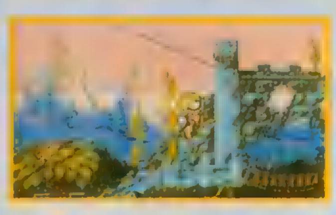
Rechts: Bei Speed Racer wird nichts hergeschenkt. Harte Fights sind an der Tagesordnung.



Gib ihr einen Korb: Virgins Basketballspektakel Jammit

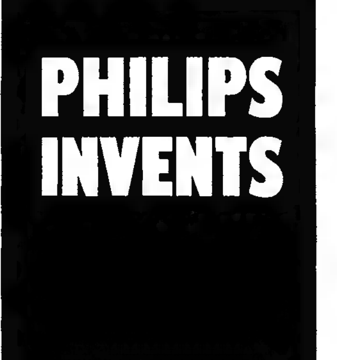
Virgin schlägt zu: Bruce-Lee-Story als Beat'em Up in Dragon (oben)

Verzauberte Welten: Erwarten Euch bei Flink dem Adventure





Harte Geschütze: Bei Mr. Tuff wird mit schweren Geräten gekämpft

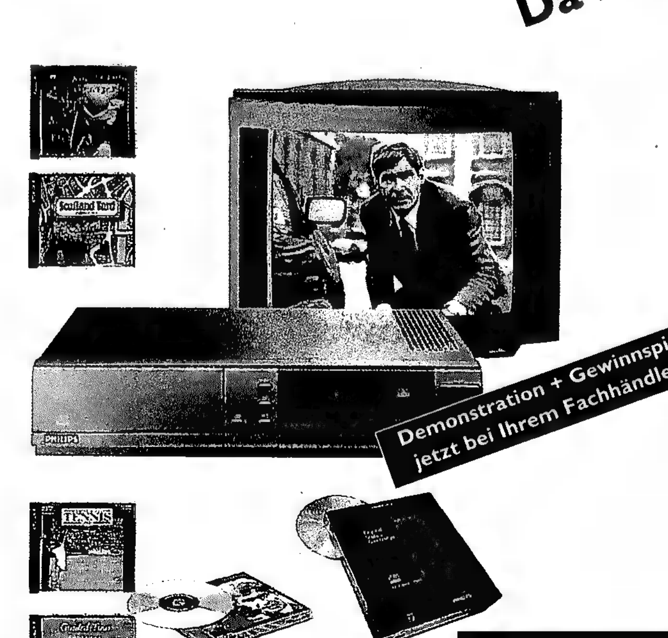


CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

Eine CD mit Musik, Bildern, interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

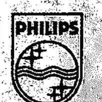
WORLDS OF...

Da ist Power drin...



PHILIPS INVENTS FOR YOU

Philips
Consumer
Electronics



PHILIPS

RADICAL

Der wildeste, schärfste, coolste und schnellste (mit Skateboard) Tyrannosaurus Rex aller Zeiten gibt sich die Ehre! Radical Rex ist da!



Im Bonus-Level springt Ihr von Blatt zu Blatt und sammelt möglichst viele Eier ein. Währenddessen steigt das Wasser an und Ihr dürft ja nicht reinfallen.

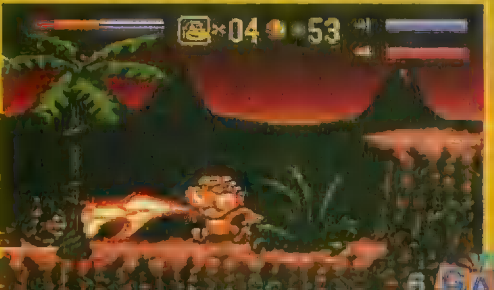


Im fünften Level trefft Ihr zum ersten Mal auf den bösen Sethron. Mit seinem Zauberstab schleudert er weiße Lichtblitze auf Euch.

Die Fackeln sind Zwischenspeicherpunkte, die Ihr in jedem Level finden könnt.

Auf seinem Skateboard schafft Rex die tollsten Tricks

Mit weit aufgerissenem Maul läßt Radical seinen Urschrei los. Die beiden Balken rechts oben zeigen die Stärke des Schreis und seiner Flamme.



Die australische Softwarefirma Beam ist immer für eine Überraschung gut. Nach dem unerwarteten Erfolg von *Choplifter III* kommt mit *Radical Rex* der Generalangriff auf alle Jump'n'Run-Freaks.

Der grausame Magier Sethron (wie der wohl in die Urzeit kommt?) hat die friedliebenden Bewohner der Prähistorie verzaubert und gegeneinander aufgewiegelt. Nur Radical Rex, der coole Tyrannosaurus Rex wurde nicht vom Bann getroffen, da er gerade wieder einmal schlief. Als er aufwachte, waren seine Kumpels verschwunden und ihm schwante Böses. So macht er sich auf den Weg, seine Freunde zu befreien, Sethron zu verdreschen und außerdem hatte er an dem Wochenende sowieso nichts vor.

Als Dinosaurier von Welt beherrscht Radical natürlich jede Menge cooler Tricks. Im ersten Level schnappt er sich z.B. ein Skateboard und rast durch den Dschungel, springt über Klippen und



Unter Wasser läßt Rex sich von Fischen beatmen



Ob die Piranhas wohl beißen? Lieber gut festhalten!

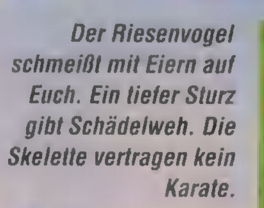
REX



Liebe, Spannung, Leidenschaft, in Radical Rex ist alles drin!

bricht sich die Nase an gemeingefährlichen Wänden. Als einziger feuerspeiender T-Rex der Gegenwart (oder Vergangenheit?) hat unser Held natürlich keinerlei Probleme mit umherfliegendem Ungeziefer, die Viecher werden einfach gebraten. Gegen größere Monster hilft ein furcherregender Kampfschrei Marke Bruce Lee, der sämtliche Gegner auf dem Bildschirm erledigt. Als echter Kung-Fu-Fan beherrscht Radical auch einen gesprungenen Kick, der sich besonders gegen Skelette als sehr wirkungsvoll erweist. Im zweiten Spielabschnitt, einem düsteren Sumpf, beweist der kleine Dino, daß all die Tarzan-Videos doch nicht ganz sinnlos waren. In bestem Johnny-Weissmüller-Stil schwingt er sich von Liane zu Liane inklusive perfektem Abgang mit Doppelsalto. In jedem Level liegen Dino-Eier verstreut, von denen Ihr so viele wie möglich einsammeln sollt, denn wenn Ihr am Ende jedes Spielabschnitts wenigstens 80 davon in der Tasche habt, dürft Ihr Euch am Bonuslevel versuchen. Nach dem sich Radical erfolgreich im Sumpf geschlagen hat, wird er von einem riesigen Dinosaurier verschluckt. So kämpft er sich durch die Innereien des Riesen auf der Suche nach einem Ausgang. Magensäure, Antikörper und kleine Würmer (wie ekelhaft) machen Euch das Leben schwer. Danach findet Ihr Euch im Dinosaurier-Friedhof wieder. Jede Menge Dino-Skelette greifen Euch an, Sandstürme wirbeln Euch die mühsam erkletterten Knochenberge runter. Danach trefft Ihr zum erstem Mal auf Euren großen Widersacher Sethron.

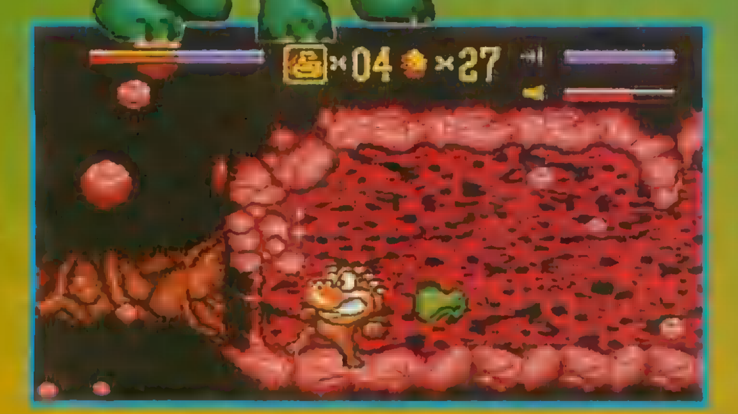
Begleitet werdet Ihr durch das ganze Spiel von fetziger Musik, speziell der Intro-Sound mit digitalisierter Sprachausgabe klingt wirklich scharf. *Radical Rex* wird im Spätsommer für Super Nintendo und Mega Drive erscheinen (die Screenshots sind alle von der Super-NES-Version) rz





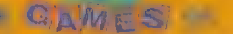
Der Riesenvogel schmeißt mit Eiern auf Euch. Ein tiefer Sturz gibt Schädelweh. Die Skelette vertragen kein Karate.





Sogar im Inneren des Riesen-Sauriers trefft Ihr auf alle möglichen Gummiadler





Es gibt Augenblicke, da ist man wirklich froh, ein Japaner sein zu dürfen. Der 2.April war eben so ein Tag: Square setzte einen weiteren Meilenstein in der Geschichte des Rollenspiels.

FINAL FA



Es wird einmal eine Zeit kommen, in der es keine Magier, keine Zauberer und keine Priester mehr geben wird. [illegible] im Rollenspieler, [illegible] nichts ist [illegible] und aufregender als ein [illegible] Spruch in einer Kampfszene. All dies wird im sechsten Teil der *Final Fantasy* Saga [illegible] nicht [illegible] sein, [illegible] in der Form, die wir [illegible] von Rollenspielen her kennen. Was war passiert?

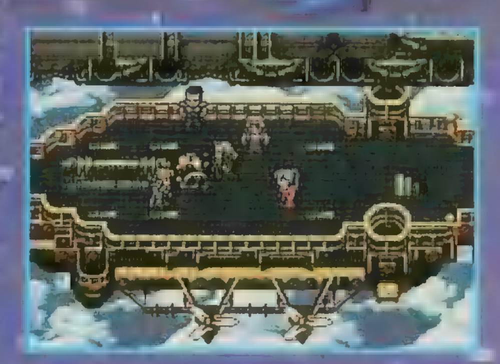
Als im [illegible] "Magischen Krieg" vor 1000 Jahren die Zauberkundigen sich gegenseitig ausrotteten, erlosch auch der letzte Funke dieser übermächtigen Kraft. Zurück blieben verbrannte Kohlereste, ein [illegible] Himmel und ein kleines Häufchen Elend, das sich einst "Menschheit" nannte. Die Überlebenden bauten dann viele Jahrhunderte später ein Imperium, das sich gänzlich auf die Kräfte der Maschinen und der Chemie stützte. Dampfmaschinen, Schießpulver und eine [illegible] Anzahl von [illegible] Zaubermitteln sollten [illegible] die Welt [illegible]. Aber dies genügte dem [illegible] Gastra keineswegs: "Ohne die [illegible] Magie ist meine Macht unvollkommen." Er befahl, einen Feldzug gegen die umliegenden Länder zu führen, um auch dort nach den verlorenen magischen Kräften zu suchen. Dies gefiel natürlich den Bewohnern der freien Welt ganz und gar nicht, und so schlossen sie sich zu einer Rebellenallianz zusammen, um dem Imperialen [illegible]. Soweit die Rahmenhandlung von *Final Fantasy VI*. [illegible] wenige Tage nach dem

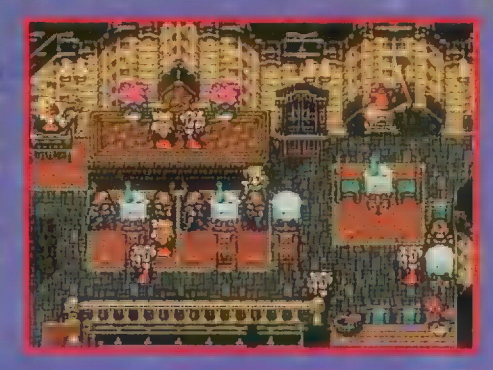
Erscheinen [illegible], denn eine noch nie dagewesene Flut an Grafiken, eine prachtvoller als die andere, fällt [illegible] in die Sinne des Spielers. [illegible] glaubt man, sich in eine komplexe [illegible] Virtual-Reality-Welt verirrt zu haben. Dabei basieren lediglich 5% der Bilder auf [illegible] Fotos, der Rest ist handgezeichnet. "Der Frust beim Vorgänger *FF 5* [illegible], wo wir [illegible] nicht einmal halbwegs umsetzen konnten, saß tief. Deshalb haben wir [illegible] in *FF 6* [illegible]", kommentierte

ファイナルファンタジーVI
NTASY VI™

dazu ein Grafiker von Square. Und in der Tat scheinen nicht nur die Grafiker einen kreativen Quantensprung in das 24-MBit-Modul gezaubert zu haben. Mehr als vierzig Entwickler arbeiteten [illegible] Stunden am Tag an diesem Projekt, und das ein ganzes Jahr lang. Der Standardkomponist der *Final Fantasy*-Serie, Nobuo Uematsu, lieferte ein CD-volle Musikstücke, gefolgt von den Event-Programmierern, die eine zweistündige (!) Endsequenz in das Modul einpflanzten. In dieser traumhaften Welt tummeln sich bis zu vierzehn Charaktere, von denen in bestimmten Situationen maximal zwölf gleichzeitig gesteuert werden können. Bemerkenswert auch, daß die Story an bestimmten Stellen anders verläuft, wenn unterschiedliche Kämpfer zu einer Truppe zusammengewürfelt werden. Dabei gibt es einiges zu [illegible] — [illegible], [illegible], wird daher als selbstverständlich vorausgesetzt. Es kann man schon [illegible], wenn [illegible] Flugschiffe und Chocobos (Laufvögel) die Truppe sicher durch eine [illegible] 3-D-Landschaft kutschieren. Und sogar eine komplette Opernaufführung (mit Pseudo-Gesangseinlagen!) haben die Entwickler in die umfangreiche Storyline mit eingepackt. Einer der seltenen Augenblicke, in denen man sich gemütlich zurücklehnen und mal richtig ausspannen kann. Wenn man das Spiel halbwegs normal durchspielt, [illegible] 50 Stunden durchgehende Unterhaltung. Aber [illegible] Europäer [illegible], vorher einen Blick auf das FF-Kompendium [illegible] zu werfen und sich die englische Version vorzumerken, die im Herbst erscheinen soll. *tar*

Alte Bekannte: Chocobos (links) und Flugschiffe (unten)







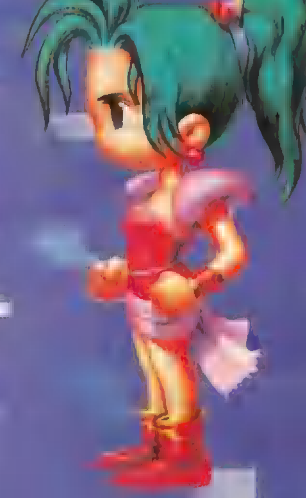
Meisterwerke der Videospielkunst. Stimmungsvoller kann man Spiele nicht gestalten.



Spielhöhepunkte werden in selbstlaufenden Sequenzen erzählt. Hier gibt's auch wichtige Tips und Hinweise.



Später werden die Zaubersprüche wiederentdeckt: 24 MBit-Magie in ihrer vollen Pracht.



Die Final Fantasy-Saga

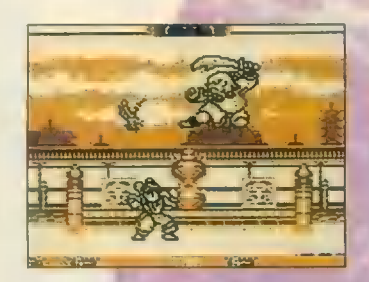
Es gibt insgesamt zwölf Versionen, von denen sieben ins Englische, und gerade mal zwei ins Deutsche übersetzt wurden. Secret of Mana (jap.: Seiken Densetsu 2) fürs SNES gehört jedoch nicht zur FF-Saga.

Japan	USA	System
Final Fantasy	Final Fantasy	NES
Final Fantasy II	keine	NES
Final Fantasy III	keine	NES
Final Fantasy IV	keine	SNES
Final Fantasy IV - Easy Type	Final Fantasy II	SNES
Final Fantasy V	geplant für Mitte '95	SNES
Final Fantasy VI	geplant für Oktober '94	SNES
Final Fantasy USA - Mystic Quest	Mystic Quest (dt.: Mystic Quest Legend)	SNES
Sa-Ga	Final Fantasy Legend	Game Boy
Sa-Ga 2	Final Fantasy Legend 2	Game Boy
Sa-Ga 3	Final Fantasy Legend 3	Game Boy
Seiken Densetsu — Final Fantasy Legend	Final Fantasy Adventure (dt.: Mystic Quest)	Game Boy

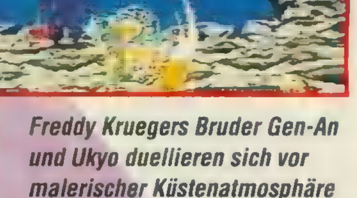
32-MBit-Kracher

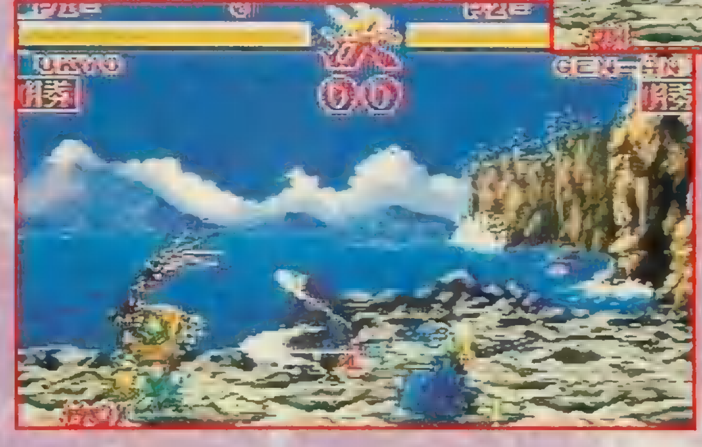
Nintendo schlägt zurück und kündigt völlig überraschend eine 32-Bit-Konsole an. Außerdem werfen wir einen ersten Blick auf drei 32-MBit-Prügelknaller.

Als erstes wartet Takara mit der Umsetzung des jüngsten Neo-Geo-Hits *Fatal Fury Special* auf. Die mächtigen 150 MBit des Originals wurden dabei auf für Super-Nintendo-Verhältnisse nicht minder beeindruckende 32 Megs zusammengestaucht. Im Vergleich



zum grafisch schon opulenten zweiten Teil (Video-Games-Classic mit 82% Spielspaß) packten die Designer noch eins drauf. Ihr dürft jetzt neben den acht alteingesessenen Haudegen um die Bogard-Brüder und Joe Higashi auch die vier Endgegner sowie die besten Fighter aus dem ersten Teil befehligen. Hierbei scheinen die SNK-Designer beim Original einen neuen äußerst talentierten Grafiker verpflichtet zu haben, denn die Stages in der Neon-Disco von Duck King, im chinesischen Hochland von Box-Opa Tung Fu Rue und im Cowboy-Dojo von Geese Howard gehören zum Besten, was je an Hintergrundszenarien zu sehen war. Und das Coolste ist: Auf den ersten Screenshots waren grafisch nahezu keine Qualitätseinbußen festzustellen! Wir halten Euch auf dem laufenden.



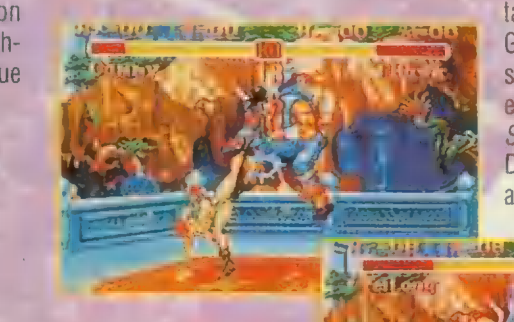


Freddy Kruegers Bruder Gen-An und Ukyo duellieren sich vor malerischer Küstenatmosphäre

Takara hat aber noch ein heißeres Eisen (eh fast nicht mehr möglich) im Feuer: Die Japaner werkeln mit Nachdruck an der Umsetzung des besten Beat'em Ups aller Zeiten, dem 118 MBit-Schwertspektakel *Samurai Showdown*. Wenn Ihr einen Blick auf die Duellanten an der umspülten Küstenlandschaft werft, werden Euch die Augen übergehen: So eine detaillierte Background-Grafik findet Ihr höchstens noch im oben erwähnten *Fatal Fury Special*, tja 32 MBit eben! Das Modul soll zudem alle zwölf Samurai, Ritter

DeeJay, der jamaikanische Kickboxer, gibt im neuen Sreetfighter-Modul sein Konsolen-Debüt

T.Hawk, der indianische Hüne mit riesigen Armmuskeln



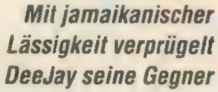
Gegen Cammy haben Männer öfters das Nachsehen



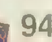
Bei Fei Long sind die Gegner meist Feuer und Flamme

Die britische Agentin Cammy hat zwar nicht viel an, dafür aber viel drauf

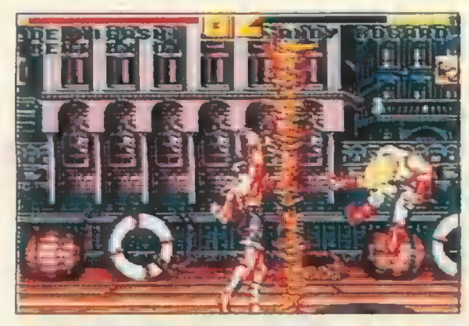
Fei Long entspricht noch am ehesten dem Ideal des asiatischen Kämpfers

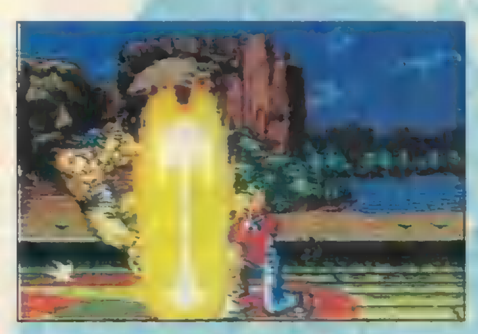


Mit jamaikanischer Lässigkeit verprügelt DeeJay seine Gegner


NINTENDO WARPZONE







Joe Higashi's Hyper-Whirlwind hat eine sehr begrenzte Reichweite. So ein Nitro-Fläschchen ist schon was Feines.

und Ninja vom bildschirmfüllenden texanischen Unhold Earthquake bis hin zur zierlichen Japano-Maid Nakororu, die sich des öfteren der Hilfe ihres Greifvogels bedient, enthalten. Ob auch die fantastischen Soundeffekte und stimmungsvollen fernöstlichen Musiken noch Platz im Riesenmodul fanden, erfahrt Ihr bald anhand eines ausführlichen Previews und/oder Tests. Und jetzt kommt der Lacher schlechthin: *Samurai Showdown* wird auch für den Game Boy umgesetzt!! Wenn sich Takara da mal nicht übernimmt. Man sollte da wirklich auch eine Konvertierung für Atari VCS 2600 ernsthaft ins Auge fassen...

Neben diesen Neo-Geo-Überhämmern (die besten auf der schwarzen Edelkonsole!) wartet auch noch *Super Street Fighter 2* von Capcom auf Euch. In diesem ebenfalls 32 Megs starken Modul findet Ihr natürlich alle vier neuen Kämpfer des Automatenvorbilds: DeeJay, ein jamaikanischer Kickboxer, Cammy, eine britische Undercoveragentin, T.Hawk, ein indianischer Bulle sowie der Bruce Lee-Verschnitt Fei Long nehmen Euch in die Mangel. Ob es allerdings lohnt, das Spiel zu kaufen, ist die Frage, da die Japaner mit *Super Streetfighter 2 X* schon eine Neuerung in den Spielhallen haben, die eine Combo-Leiste sowie einen neuen Endgegner enthält.

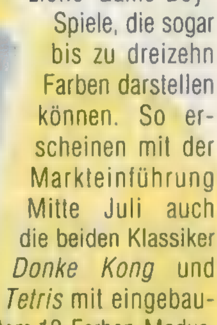
Sobald sich *Super Streetfighter 2* erfolgreich verkauft hat, werden sie wieder das neue Modul à la *Street Fighter 2/Street Fighter 2 Turbo* nachschieben. Wartet lieber auf die Takara-Games!



Opa Tung wächst über sich hinaus: Magic Power ist angesagt

Super Game Boy

Nintendo ist immer für eine Überraschung gut. Nach dem Revival des NES im letzten Jahr kommt nun der Hammer für alle Game-Boy-Freaks. Mit dem *Super Game Boy*-Adapter können alle Game-Boy-Module nun auch auf Super Nintendo und somit über den heimischen Fernseher gespielt werden. Eine Farbpalette von 364 Farben erlaubt die Konvertierung der LCD-Graustufen in vier beliebige Farben. Später folgen spezielle Game-Boy-Spiele, die sogar bis zu dreizehn Farben darstellen können. So erscheinen mit der Markteinführung Mitte Juli auch die beiden Klassiker *Donke Kong* und *Tetris* mit eingebautem 13-Farben-Modus.







Die Klassiker Donkey Kong und Tetris kommen im Juli für den Super Game Boy in Farbe!

Nintendo-32-Bit-Konsole

In letzter Sekunde erreichte uns noch eine sensationelle Meldung: Nintendo hat für Anfang nächsten Jahres eine 32-Bit-Konsole angekündigt, die mit Project Reality nichts zu tun hat. Das Gerät soll einen eingebauten, holographischen LCD-Bildschirm besitzen, so daß Pseudo-3D-Spiele möglich sind. Technische Daten gibt's natürlich keine, aber das sind wir von Nintendo *ja schon gewohnt. Das* Ganze soll unter 200 Dollar kosten (hahaha) und im November vorgestellt werden. *rk/tet/rz*

Nippon Corner

Anspruchsvolle Module mit immer aufwendigren Grafiken, bevölkern die japanische 16-Bit-Konsolenszene. Wer das Individuelle liebt, darf sich sogar ein eigenes Spiel zusammenbasteln.

Live A Live

Kaum hat **Square** die Rollenspielwelt mit FF 6 zufriedengestellt, kündigen sie schon den nächsten Streich an. Ganz anders als in ihrer Kultserie, spielt die Handlung in verschiedenen Zeitepochen der realen Weltgeschichte: Vom Japan des 18. Jahrhunderts über den Wilden Westen, bis hin zur Steinzeit ist alles vertreten. Die Charaktere in den jeweiligen Epochen werden von bekannten japanischen Comic-Autoren kreiert. Ob diese auch in einer fortlaufenden Rahmenhandlung zusammenspielen oder streng getrennt als Einzeldarsteller agieren, steht noch nicht fest. Aber eines scheint sicher: Der strategische Anteil soll eine maßgebende Rolle spielen.

Rollenspiel rund um die Welt. Die Handlung spielt auf verschiedenen Kontinenten.

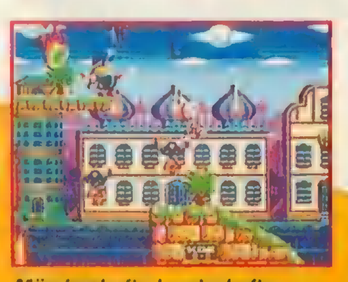
Wizardry VI

Auch der in Japan bekannte Spielehersteller **ASCII** wiegt sich im Rollenspielfieber. Warum sollen wir Super Nintendo-Spieler immer einen Schritt hinterher hinken, dachten sie sich, und werfen noch in diesem Jahr den sechsten Teil dieses PC-Klassikers auf den Markt. Und kommt noch bunter: Gegenüber dem Original wurden Grafik und Spielsystem um einiges verbessert. So blendet sich bei Kampfsituationen immer ein entsprechender Hintergrund ein, der dem jeweiligen Umfeld angepaßt ist. Und im Vorfeld tanzen vollanimierte Gegner auf dem stimmungsvollen Bildschirm herum. Was will man eigentlich mehr?



Dynamite Heady

Drollig drollig präsentiert sich Spielzeugheld Heady in diesem farbenfrohen Jump'n'Run von **Sega**. Gegen ein ganzes Imperium von Spielzeugen kämpft sich unser Toy-Kid seinen Weg frei. Dabei darf er sich eines 14teiligen Arsenals an Köpfen bedienen, die wahlweise als Smart-Bombs oder Raketen abgeschossen werden können. Bis ins kleinste Detail durchanimierte Sprites flitzen durch Zirkuszelte, Monsterhöhlen und Märchenstädte. Die ulkige Tour zieht sich so durch das gesamte Spiel hindurch, daß die Fetzen fliegen.



Märchenhafte Landschaften scrollen an Heady vorbei



Shooting Design Toolkit



Der Flieger-Editor: So könnte Euer Traumflitzer aussehen

Wer hat nicht schon mal davon geträumt? Ein komplettes Shoot'em'Up, maßgeschneidert nach Euren eigenen Wünschen. **Athena** macht's möglich. Hier dürft Ihr Euer Traumspiel selbst entwerfen. Mit welchen Waffen soll Euer Flieger bestückt werden? Wie fies darf der Endgegner sein? Wenn Ihr im Haupt-Editor Euren Flitzer gezeichnet habt, macht Ihr Euch auf, im Feind-Editor Eure Gegner und im Landschafts-Editor die Horizontal-Scrolls zu gestalten. So können bis zu 64 Levels auf dem 1024 K großen Batteriespeicher verewigt werden. Wie gut Ihr als Game-Designer seid, stellt sich beim ersten Durchspielen heraus. *tef*

Tel. 0 89/66 45 30

Cybersoft-Versand Playcom

Super-NES

Titel		Preis
7th Saga	us	129.00
Actraiser 2	us	129.00
Addams Family	dt	89.00
Adventure Island 2	dt	117.00
Aero der Akrobat	dt	119.00
Aladdin	dt	109.00
Aladdin	us	**89.00**
Alesia	dt	127.00
Alfred Chicken	dt	129.00
Alien 3	dt	**99.00**
Amazing Tennis	dt	129.00
Another World	dt	116.00
Aquatic Games	us	99.00
Art of Fighting	dt	129.00
Asterix	nl	79.00
B.O.B.	dt	89.00
Baby T-Rex	dt	109.00
Batman Returns	jp	**59.00**
Battle Cars	us	119.00
Battletoads	dt	99.00
Bazooon	us	99.00
Blues Brothers	dt	109.00
Bram Stocker's Dracula	dt	99.00
Brutal	dt	109.00
Bubsy	dt	109.00
Bugs Bunny Rabbit Rampage	dt	**129.00**
Castlevania 4	dt	109.00
Chessmaster	dt	115.00
Choplifter 3	us	109.00
Clay Fighter	dt	**119.00**
Clay Mates	us	109.00
Cliffhanger	dt	99.00
Congos Caper	dt	99.00
Cool Spot	dt	119.00
Cool World	us	119.00
Cosmo Gang	dt	129.00

Crash Dummies dt 109.00

Titel		Preis
Cybernator	dt	109.00
Daffy Duck	dt	129.00
Dennis	dt	109.00
Desert Fighter	dt	129.00

Desert Strike dt 129.00

Titel		Preis
Dr. Franken	dt	109.00
Dragon	dt	119.00

Equinox dt 119.00

Titel		Preis
F Zero	dt	49.00
F1 Poleposition	dt	129.00
Family Dog	us	109.00

Fifa Soccer dt 109.00

Titel		Preis
[illegible]	dt	119.00

Flashback dt 99.00

Titel		Preis
Flintstones	dt	114.00
GP 1	dt	109.00
Goal Troop	dt	109.00
Harlem Globetrotters	dt	99.00
Harrier	dt	119.00
Hook	dt	119.00
Humans	dt	99.00
Hunt for Red October	us	89.00
James Pond 2	dt	79.00
Jimmit	dt	119.00
Jimmy Conners Pro Tennis Tour	dt	109.00
Joe & Mac	dt	109.00
John Madden Football 93	uk	99.00

John Madden Football 94 dt 99.00

Titel		Preis
Jurassic Park	dt	119.00
Jack Off 3	dt	109.00
King Arthur's World	dt	109.00
King of Dragons	us	129.00
Lagoon	us	89.00
Last Action Hero	dt	99.00
Lemmings	dt	109.00
Lost Vikings	dt	105.00
Magic Sword	dt	99.00
Major Title Golf	dt	109.00
Mario All Star	dt	89.00
Mario Kart	dt	91.00
Mario is Missing	dt	129.00
Mario's Time Machine	dt	129.00
Marko's Magic Football	dt	129.00
Mechwarrior	dt	**129.00**
Mega Man Soccer	us	129.00
Mega Man X	dt	109.00
Mega lo Mania	dt	109.00
Metal Marines	dt	129.00
Metroid	dt	**109.00**
Metroid 2	jp	149.00
Mickey's Challenge	dt	119.00
Might & Magic 2 (dt. Texte)	dt	**129.00**
Mortal Kombat	dt	129.00
Mr. Nutz	dt	105.00
Mystic Quest Legend (dt. Text)	dt	89.00
Mystical Ninja	dt	**119.00**
NBA Jam	dt	129.00

NBA Jam & 4 Spieler Adapter dt 169.00

Titel		Preis
NBA Showdown	us	129.00
NFL Football	dt	119.00
NHL Stanley Cup	us	109.00

NHLPA Hockey '94 dt 99.00

Titel		Preis
NHLPA Hockey '93	uk	99.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	**113.00**
Ninjawarriors	us	129.00
On the Ball	dt	109.00
Operation Logic Bombs	dt	109.00
Orge Battle	dt	119.00
Pac Attack	dt	109.00
Paladins Quest	us	119.00
Pang	dt	119.00
Parodius	dt	109.00
Pierre le Chef	dt	119.00
Pinball Dreams	dt	99.00
Pink Panther	dt	119.00
Pirates of the Dark Water	dt	129.00
Player Manager (Rummenigge)	dt	115.00
Plok	dt	89.00
Pocky & Rocky	dt	**129.00**
Pop'n Twin Bee 2	dt	119.00
Populous 2	dt	109.00
Powermonger	dt	109.00
Prince of Persia	dt	109.00
Prähistorik	dt	109.00
Race Drivin	uk	69.00
Rasenmäher Mann	dt	119.00
Rival Turf	dt	79.00
Robocop 3	dt	99.00

Rock'n Roll Racing dt 109.00

Titel		Preis
Rocky Rodent	dt	109.00
Run Saber	dt	109.00
Schlümpfe	dt	109.00
Secret of Mana	us	129.00
Sensible Soccer	dt	119.00

Shadowrun dt 119.00

Titel		Preis
Sim City	dt	87.00
Sky Blazer	dt	**109.00**
Smash TV	uk	99.95
Solitaire	dt	99.00
Soul Blazer	dt	**109.00**
Space Ace	dt	109.00
Spanky's Quest	dt	109.00
Spectre	dt	99.00
Spindizzy World	dt	119.00

Star Wars 2 (The Empire) dt 119.00

Titel		Preis
Star Wing	dt	99.00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129.00
Striker	dt	99.00
Stunt Race FX	dt	109.00
Sunset Riders	dt	129.00
Super Battle Tank	nl	**99.00**
Super Bomberman	dt	99.00

Super Bomberman & 4 Sp. Adap. dt 139.00

Titel		Preis
Super Conflict	dt	119.00
Super Hockey	dt	109.00
Super Off Road	dt	118.00
Super Off Road 2 (The Baja)	us	119.00
Super Putty	dt	125.00
Super R-Type	dt	91.00
Super Slap Shot (Ice-Hockey)	us	119.00
Super Tennis	dt	89.00
Tazmania	us	79.00
Terminator 1	dt	119.00
Terminator 2 (Judgment Day)	dt	116.00

Terminator 2 (Arcade Game) dt 109.00

Titel		Preis
Thomas the Tank Engine	us	129.00
Time Slip	dt	109.00
Tiny Toons	dt	89.00
Tom & Jerry	dt	109.00
Top Gear 2	dt	109.00
Total Carnage	dt	119.00
Troddlers	dt	109.00
Trolls	dt	99.00
Tuff e Nuff	us	129.00
Turn and Burn (16 meg)	us	129.00
Turtles Tournament Fighters	dt	**129.00**
Virtual Soccer	dt	99.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	129.00
WWF Wrestlemania	dt	119.00
Warp Speed	us	99.00
We're Back	dt	**99.00**
Wheel of Fortune	us	109.00
Where in the World is Carmen	dt	109.00
Wing Commander Secret Mission	dt	119.00
Wing Commander	us	79.00
Winter Olympics	dt	129.00
Wizardry 5	us	129.00
Wolfen Stein	uk	129.00
World Class Soccer	dt	115.00
World Cup Striker	dt	**129.00**
World Heroes	dt	129.00
World League Basketball	dt	87.00
Yogi Bear	dt	109.00
Yoshis Cookie	us	109.00
Yoshis Safari	us	99.00

Young Merlin (16 MB) dt 129.00

Titel		Preis
Zelda - A Link to the Past	dt	89.00
Zombies	dt	113.00
Zool Ninja o.t. Nth Dimension	dt	119.00

Zubehör

Titel		Preis
[illegible] S.NES	dt	59.00
[illegible] Pro 2 S.NES	dt	**109.00**
[illegible]	dt	19.00
Game Mage (Mogelmodul)	dt	99.00
Infrarot Joypads Acclaim	dt	119.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Patriot Joypad (Streetfighter)	dt	49.00
Prog. Universal Adaptor S.NES	dt	59.00
Program Pad S.NES (SV-337)	dt	69.00
Saitek Joypad 2	dt	**29.00**
Saitek Megamaster 1 Joystick	dt	59.00
Scart Kabel S.NES	dt	19.00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199.00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	**119.00**
Universal Adaptor Pro (60 Hz)	dt	**39.00**
Verlängerungskabel Joypad 2.5m	dt	15.00

Gameboy

Titel		Preis
Arielle - Die Meerjungfrau	dt	59.00
Asterix	dt	59.00
Batman - Animated Series	dt	59.00
Blues Brothers	dt	59.00
Bram Stocker's Dracula	dt	55.00
Castle Quest	dt	55.00
Choplifter 2	dt	59.00
Chuck Rock	dt	55.00
Cliffhanger	dt	44.00
Daffy Duck	dt	59.00
Darkwing Duck	dt	62.00
Dr. Franken	dt	59.00
Dschungelbuch	dt	59.00
Duck Tales	dt	59.00
F1 Poleposition	dt	69.00
Fidgetts	dt	59.00
Gear Works	dt	55.00
Humans	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
Jimmy Conners Tennis	dt	56.00
Joe & Mac	dt	58.00
Jurassic Park	dt	69.00

Kirbi's Pinball Land dt 49.00

Titel		Preis
Kirbys Dream Land	dt	49.00
Konami Golf	dt	59.00
Last Action Hero	dt	44.00
Marble Madness	dt	49.00
Mario & Yoshi	dt	55.00

Mortal Kombat dt 59.00

Titel		Preis
Mystic Quest	dt	59.00
Nigel Mansell's World Champ.	dt	59.00
Pang	dt	49.00
Pinball Dreams	dt	59.00

Pop'n Twin Bee dt 59.00

Titel		Preis
Prophecy Viking Child	dt	49.00
R-Type 2	dt	59.00
Rasenmäher Mann	dt	59.00
Schlümpfe	dt	59.00
Sensible Soccer	dt	**44.00**
Soldam	dt	59.00

Super Mario Land 3 dt 59.00

Titel		Preis
Tarzan	dt	59.00
Tazmania	dt	56.00
Tesserae	dt	49.00
Tiny Toon 1 Babs' big break	dt	59.00

Tiny Toon 2 Montana's M. Madn. dt 59.00

Titel		Preis
Tom & Jerry 2 Der Film	dt	59.00
Turtles 3 Radical Rescue	dt	59.00
WWF 3 King of Ring	dt	**59.00**
World Cup Striker	dt	59.00
Yogi Bear	dt	59.00
Yoshi's Cookie	dt	49.00
Zelda	dt	59.00
Zen Intergalactic Ninja	dt	59.00

Zool Ninja o.t. Nth Dimension dt 59.00

Zubehör

Titel		Preis
Action Replay Pro Game Boy		79.00
Game Boy 3er Set	dt	229.00
Game Boy Booster Boy	dt	69.00
Game Boy Energy Pack (Akku+N.)		39.00
Game Boy ohne Spiel	dt	99.00

Mega-Drive

Titel		Preis
Addams Family	dt	99.00

Aladdin dt 99.00

Titel		Preis
Alien 3	dt	84.00
Andre Agassi Tennis	dt	69.00
Another World	dt	99.00
Arielle - Die Meerjungfrau	dt	**89.00**
Art of Fighting	dt	109.00
Asterix 1	dt	109.00
Atomic Runner	dt	89.00
B.O.B.	dt	99.00
Barkley: Shut up!	dt	**79.00**
Baseball 2020	dt	89.00
Batman 1	dt	89.00
Batman Returns	dt	89.00
Battletoads	dt	99.00
Blades of Vengeance	dt	89.00
Bram Stocker's Dracula	dt	**89.00**
Brett Hull Hockey	dt	85.00
Bubsy	dt	79.00
Bulls vs Blazers	dt	109.00
Captain Planet	dt	89.00

Castlevania The new Genera. dt 89.00

Titel		Preis
Chakan	dt	99.00
Chuck Rock	dt	99.00
Chuck Rock 2	dt	99.00
Cliffhanger	dt	89.00
Cool Spot	dt	99.00
Cosmic Spacehead	dt	79.00
Crash Dummies	dt	99.00
Crüe Ball	dt	99.00
Davis Cup	dt	99.00
Dinosaurs for Hire	us	99.00
Double Clutch	dt	99.00
Dr. Robotniks Mean Beam Machi.	dt	**99.00**
Dragon Ball Z	jp	129.00
Dragon's Lair	dt	89.00
Dragon's Revenge	dt	99.00
Dragons Fury	dt	99.00
Dschungelbuch	dt	99.00
Dune 2	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	99.00
Eternal Champions	dt	**129.00**
European Club Soccer	dt	99.00
F-15 Strike Eagle 2	dt	109.00
F-22 Interceptors	dt	99.00
F1 (incl. Batterie)	dt	105.00

FIFA International Soccer dt 89.00

Titel		Preis
Fantastic Dizzy	dt	69.00
Ferrari F1 Grand Prix	dt	99.00
Flashback	dt	109.00
Flintstones	dt	99.00
Gauntlet 4	dt	99.00
General Chaos	dt	89.00
Ghouls'n Ghosts	dt	79.00
Global Gladiators (Mc Donalds)	dt	84.00
Gods	dt	69.00
Grandslam Tennis	dt	59.00
Gunstar Heroes	dt	105.00
Gynoug	dt	99.00
Hardball 3	dt	99.00
Haunting	dt	99.00
Home Alone	dt	99.00
Hook	dt	99.00
Hyperdunk	dt	**109.00**
Jack Nicklaus Golf	dt	89.00
James Bond 007 (The Duel)	dt	59.00
James Pond 3	dt	89.00
Joe & Mac	dt	79.00

John Madden Football 94 dt 99.00

Titel		Preis
John Madden Football 92	us	45.00
John Madden Football 93	dt	79.00
Jungle Strike	us	99.00
Jurassic Park	dt	105.00
Kawasaki Super Bikes	dt	119.00
LHX 2 / F-117 Nightstorm	dt	89.00
LHX Attack Chopper	dt	99.00
Landstalker	dt	**119.00**
Last Battle	dt	109.00
Legend of Galahad	dt	59.00
Lemmings	dt	84.00
Lotus Turbo Challenge 2	dt	89.00
Lotus Turbo Challenge 1	dt	99.00
Marble Madness	dt	79.00
Mario Lemieux Hockey	dt	109.00
Marko's Magic Football	dt	**119.00**
Marin Wars	dt	105.00
Mc Donald's Treasure Land	dt	99.00
Mc Donald's Treasure Land Adv.	jp	109.00
Mega Turrican	us	99.00
Mega lo Mania	dt	105.00
Micro Machines	dt	89.00
Mig 29	dt	99.00
Moonwalker	dt	79.00

Mortal Kombat dt 109.00

Titel		Preis
Muhamed Ali Boxing	dt	99.00

Mutant League Hockey dt 89.00

Titel		Preis
Mutant League Football	dt	69.00

NBA Jam dt 119.00

Titel		Preis
NBA Showdown	dt	**99.00**
NFL Quaterback Club	dt	109.00

NHLPA Hockey '94 dt 89.00

Titel		Preis
NHLPA Hockey '93	dt	79.00
Normy's Beach Babe	dt	89.00
Olympic Gold	dt	99.00

Ottifants dt 89.00

Titel		Preis
Out Run	dt	45.00
Out Run 2019	dt	69.00
PGA Euro Tour	dt	89.00
PGA Tour Golf 3	dt	**99.00**
Pele Soccer	dt	89.00
Phantasy Star 2	dt	89.00
Phantasy Star 3	uk	**69.00**
Pirates	us	119.00
Pitfighter	dt	99.00
Prince of Persia	dt	99.00
Puggsy	dt	95.00
Quack Shot (Donald Duck)	dt	109.00
Ren & Stimpy	dt	99.00
Revenge of Shinobi	dt	79.00
Risky Woods	dt	69.00
Road Rash 2	dt	99.00
Robocop 3	dt	99.00
Rock'n Roll Racing	dt	95.00
Rocket Knight Adventure	dt	95.00
Rolling Thunder 2	dt	99.00
Rolo to the Rescue	dt	69.00
Sensible Soccer	dt	99.00
Shadow of the Beast	dt	79.00
Shadow of the Beast 2	dt	99.00
Shadowrun	us	109.00
Shinobi 3	dt	99.00
Simpsons Bart's Nightmare	dt	99.00

Sonic, Rattle 'n Roll dt 59.00

Titel		Preis
Sonic 1	dt	79.00
Sonic 2	dt	85.00
Sonic 3	dt	**129.00**
Sonic Spinball	dt	99.00
Speedball 2	dt	89.00
Spiderman	dt	89.00
Spiderman/X-Men	dt	**99.00**
Sprocket & Plug	dt	89.00
Streetfighter 2 Champion Edit.	dt	129.00
Streets of Rage 2	dt	89.00
Streets of Rage 3	dt	129.00
Streets of Rage	dt	89.00
Strider	dt	45.00
Strider 2	dt	99.00

Subterania dt 109.00

Titel		Preis
Summer Challenge	dt	69.00
Super Hang On	dt	99.00
Super Hydlide	dt	45.00
Super Thunder Blade	dt	65.00
Superman	dt	99.00
Talespin	dt	89.00
Talmits Adventure	dt	89.00
Tazmania	dt	99.00
Techno Clash	dt	99.00
Terminator 1	dt	99.00
Terminator 2 (Judgment Day)	dt	99.00
Terminator 2	dt	99.00
Test Drive 2	dt	99.00
Thunder Force 4	dt	99.00
Thunder Force 2	dt	99.00
Tiny Toon	dt	89.00
Toejam & Earl 2	dt	**109.00**
Turtles Hyperstone Heist	dt	96.00
Turtles Tournament Fighters	dt	113.00
Two Crude Dudes	dt	85.00
Two Tribes (Populous 2)	dt	105.00
Ultimate Soccer (1-8 Spieler)	dt	99.00
Virtua Racing	jp	169.00

Virtua Racing dt 159.00

Titel		Preis
Virtual Pinball	dt	89.00
WCW Wrestling	dt	109.00
WWF Royal Rumble	dt	109.00
WWF Wrestlemania	dt	99.00
Wimbledon (1-4 Spieler)	dt	105.00

Winter Challenge dt 49.00

Titel		Preis
Winter Olympics	dt	109.00
Wiz'n'Liz	dt	99.00
Wonder Boy in Monsterworld	dt	99.00
Wonderboy 3	dt	99.00
World Class Leaderboard Golf	dt	99.00
World Class Soccer	dt	99.00
World of Illusion	dt	89.00
X-Men	dt	89.00
Young Indy	dt	109.00
Zombies	dt	89.00
Zool	dt	79.00

Zubehör

Titel		Preis
4 Spieler Adapter	dt	59.00
6 Button Joypad	dt	39.00
Action Replay Pro Megadrive	dt	109.00
Arcade Power Stick 2(6 Button)	dt	89.00
Cinch Kabel Mega Drive 1	dt	15.00
Infrarot 6 Button Pad 2	dt	89.00
Infrarot Joypads Acclaim	dt	119.00
Master System Converter 2	dt	65.00
Mega Drive 2 Sonic 2 Set	dt	249.00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	199.00
Program Pad Mega Drive(SV-437)		69.00
Saitek Joypad 4	dt	**24.00**
Scart Kabel Mega Drive 1	dt	19.00
Scart Kabel Mega Drive 2	dt	25.00
Sega Maus	dt	75.00
Universal Adap. für us Spiele	dt	39.00
Verlängerungskabel Joypad 2.5m	dt	15.00

Mega-CD

Titel		Preis
Afterburner 3	dt	89.00
Batman Returns	dt	99.00
Bill Walsh Football	dt	89.00
Blackhole Assault	dt	99.00
Burning Fists	dt	109.00
Chuck Rock	dt	99.00
Cobra Command	dt	89.00
Dune	dt	109.00
Ecco the Dolphin	dt	89.00
Final Fight	dt	89.00
Ground Zero Texas	dt	**99.00**
Heart of the Alien	dt	99.00
Indiana Jones	dt	109.00
Jurassic Park	dt	**89.00**
Lethal Enforcers & Gun	dt	169.00
Make my video: Inxs	dt	89.00
Microcosm		99.00
Mortal Kombat		99.00
NHLPA Hockey '94	dt	**89.00**
Night Trap	dt	115.00
Powermonger	dt	**89.00**
Prince of Persia	dt	89.00
Prize Fighter	dt	109.00
Puggsy	dt	89.00
Robo Aleste	dt	99.00
Sewer Shark	dt	129.00
Sherlock Holmes 2	dt	105.00

Silpheed dt 85.00

Titel		Preis
Sol Feace	dt	109.00

Sonic CD dt 89.00

Titel		Preis
Spider Man vs. Kingspin	dt	95.00
Terminator 1	dt	99.00

Thunderhawk dt 99.00

Titel		Preis
Time Gal	dt	**69.00**
WWF Rage in the Cage	dt	99.00
Wonderdog	dt	99.00

Zubehör

Titel		Preis
CDX Pro Adapter		
Mega CD	dt	99.00
Mega CD - Buch	dt	15.00
Mega CD 2 (incl. Road Avenger)	dt	579.00
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509.00
Multi - Mega	dt	979.00

- *Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.*
- *Vorbestellung möglich.*
- *Gesamtpreisliste: gegen frank. Rückumschlag o. DM 2,– in Briefmarken.*
- *Wir verkaufen auch IBM, Amiga und Game Boy Spiele.*
- *Preise für Panasonic 300 und Jaguar auf Anfrage.*

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand. ***Versand-Tel.: 089/664530***

- *01159 Dresden, Raisewitzer Str. 46,* Tel. 0351/4325576
- *80333 München, Theresienstr. 152,* Tel. 089/522787
- *81243 München, Friedrichshafener Str. 9,* Tel. 089/8205520
- *83278 Traunstein, Marienstr. 10,* Tel. 0861/164642
- *96215 Lichtenfels, H.-Müller-Str. 13,* Tel. 09571/83964
- *96515 Sonneberg, Bernhardstr. 42,* Tel. 03675/802936

- *Versandkosten per Post DM 7,– zzgl. Nachnahme. Versandkosten per UPS auf Anfrage. Ab DM 250,– Versandkosten frei. Lierferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,–. Versandkosten. Express-Service zzgl. DM 10,– Versandkosten. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.*

Händleranfragen erwünscht.
Gegen entsprechenden Händlernachweis.

Ladenverkauf: Theresienstr. 152, 80333 München, Tel. 0 89/52 27 87
Cybersoft-Versand: [illegible]str. 81, 81543 München,
Tel. 089/66 45 30

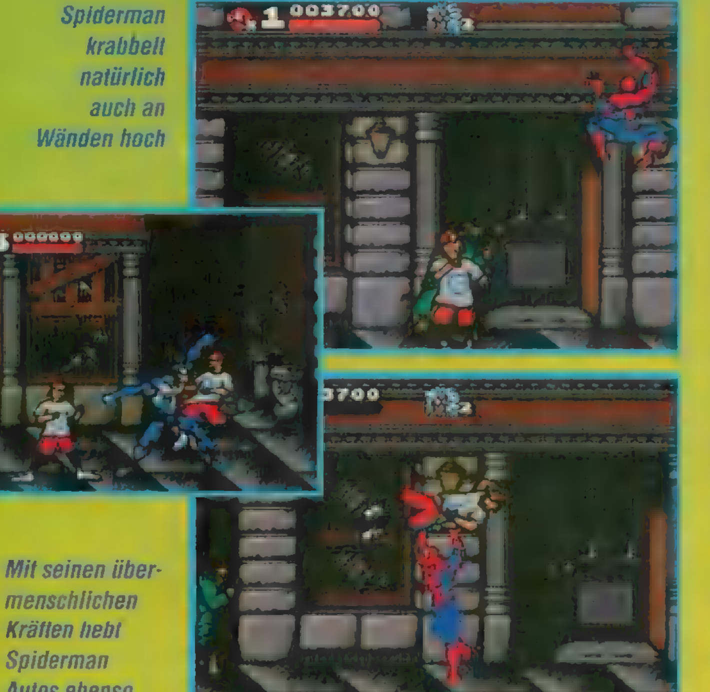
Fax 0 89/66 45 62

Acclaim News

Nach den Mega-Hits *NBA Jam* und *Mortal Kombat* versucht es Acclaim im Sommer mit bekannten Comic-Figuren. Wir warfen einen ersten Blick auf *Spiderman: Maximum Carnage* und *Virtual Bart*.

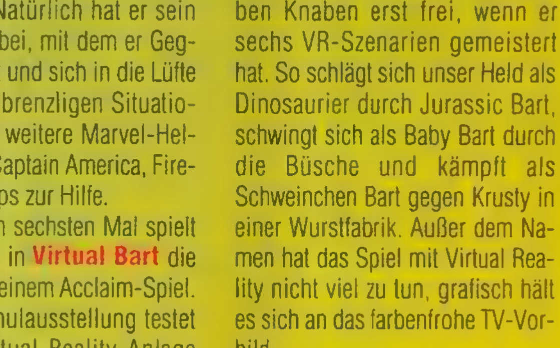
Marvel-Fans werden vor Freude an die Decke springen, denn nach *Spiderman/X-Men* veröffentlicht Acclaim demnächst auch **Maximum Carnage**.

Carnage (für Marvel-Ignoranten: Carnage ist einer der unzähligen Oberfieslinge in den Marvel-Comics) bricht aus einem Hochsicherheitsgefängnis aus und schließt sich mit anderen Obermotzen zusammen, um mit geballter Kraft gegen Spiderman vorzugehen. Doch der läßt sich gar nicht gerne verdreschen und macht sich deshalb auf die Suche nach seinem Erzfeind.



Spiderman krabbelt natürlich auch an Wänden hoch

Insgesamt kämpft sich Spidey durch über zwanzig Level, in denen er in schönster *Final Fight*-Manier alles niederwalzt, was ihm entgegenkommt. Natürlich hat er sein Sprühnetz dabei, mit dem er Gegner einwickelt und sich in die Lüfte schwingt. In brenzligen Situationen kommen weitere Marvel-Helden wie z.B. Captain America, Firefly und Cyclops zur Hilfe.

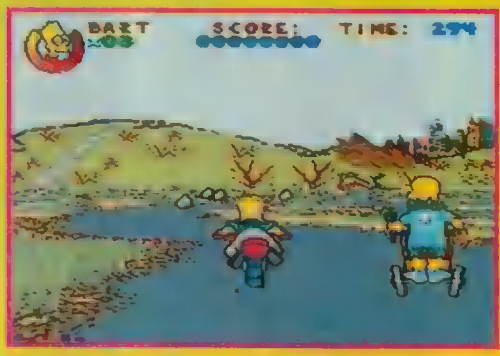


Bereits zum sechsten Mal spielt Bart Simpson in **Virtual Bart** die Hauptrolle in einem Acclaim-Spiel. Auf einer Schulausstellung testet Bart eine Virtual-Reality-Anlage und findet sich prompt in der Pseudo-Wirklichkeit wieder. Die dämliche Maschine läßt den gelben Knaben erst frei, wenn er sechs VR-Szenarien gemeistert hat. So schlägt sich unser Held als Dinosaurier durch Jurassic Bart, schwingt sich als Baby Bart durch die Büsche und kämpft als Schweinchen Bart gegen Krusty in einer Wurstfabrik. Außer dem Namen hat das Spiel mit Virtual Reality nicht viel zu tun, grafisch hält es sich an das farbenfrohe TV-Vorbild.

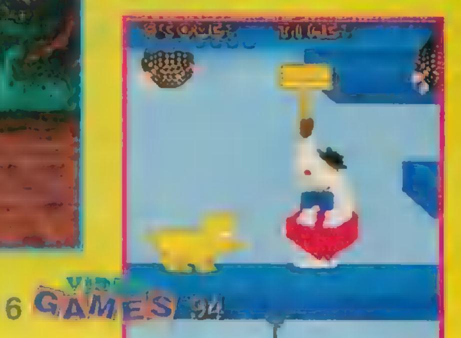
Beide Module sollen im Juli veröffentlicht werden. *reza/rz*



Mit seinen übermenschlichen Kräften hebt Spiderman Autos ebenso wie Menschen



Links: Bart zischt auf seinem Bike durch eine vom Atomkrieg zerstörte Gegend. Unten: In der Wasserrutsche kommt Bart alles Mögliche entgegen.





Saturn-News

Sega setzt weiter auf den Saturn und ist bereits in der Lage, ein fast fertiges Serienmodell zu präsentieren. Wir haben uns für Euch umgehört, welche Softwareentwickler für das Gerät Spiele entwickeln werden oder bereits in Planung haben.

In einem edlem Silberdesign zeigte Sega in Japan erstmals der Öffentlichkeit einen Prototypen der sensationellen 32-Bit-Konsole "Saturn". Auf dem Bild ist deutlich die CD-Klappe zu erkennen und der dahinterliegende Schacht für die zukünftigen Spielemodule. Allzuviel wird sich vom Design her nicht mehr ändern. Das hier gezeigte Gerät wird also im großen und ganzen dem gleichen, welches in Japan dieses oder nächstes Jahr offiziell

Eco der Dolphin...



...mußte als Grafikdemo herhalten auf der neuen Saturn-Hardware

erscheint. Insgesamt über 150 Softwarehersteller haben bereits angekündigt, Spiele für das neue Sega-Flaggschiff zu entwickeln. Auf jeden Fall wird es eine abgespeckte Hardwareversion des Saturns geben, mit einer eingeschränkten "Color"-Palette von 32768 Farben, welche als "Add-on"-Aufsatz (vergleichbar mit dem Master-System-adapter) für das Mega Drive erscheinen wird. Der Name dieser 32-Bit-Erweiterung (Codename: Mars) hat sich übrigens von *Mega Drive 32* in *Mega 32* geändert, damit die zukünftige Sega-Produktpalette für die Endkunden ein wenig leichter durchschaubar wird. Große Verwirrung herrscht bereits jetzt schon bei allen Videospiel-Fans wegen allen anderen angekündigten Konsolen. Es wird auch gemunkelt, daß die zukünftigen Spiele des Mega 32 auch auf dem Saturn lauffähig sein sollen, was marktstrategisch sicherlich ein genialer Gedanke wäre. Die Hardwareerweiterung wird in Japan nach inoffiziellen Angaben ca. 15000 Yen (ca. 240 DM) kosten. Dieser Preis wäre sicherlich noch zu vertreten, in Anbetracht der technischen Lei-



Daytona USA befindet sich bereits in den Spielhallen

Saturn-Software-Entwickler (vorläufiger Stand):

Hersteller	Titel
Sega	Virtua Soccer/Fighter/Racing,
	Daytona USA, Shoot'em'Up
Namco	Ridge Racer (geplant)
Capcom	Super Street Fighter II X (geplant)
Konami	Super Parodius (geplant)
Taito	Under Fire (geplant)
Hudson	keine Angaben
Bandai	keine Angaben
Game Arts	2 Spiele in Vorbereitung)
Koei	Romance IV
Compile	(noch ungewiß)
Sunsoft	keine Angaben
Sims	(1-2 Titel in Vorbereitung)
Data East	(2 Titel in Vorbereitung)
Dempa Shimbum Sha	keine Angaben
Treasure	(1-2 Titel in Vorbereitung)
Victor Entertainment	keine Angaben
Square	Final Fantasy V (geplant)

Der Laden mit Deutschlands größter Auswahl an Video- und Computergames

DIE TRAUMFABRIK

SPIELE GMBH ©

Über 5.000 lieferbare Spiele!

NEUHEITEN IM MAI/JUNI/JULI

Alien vs Predator				SNES			JAG
Another World 1		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	JAG
Battlecorps			SEGA-CD				
Battletech		[illegible]		SNES		3DO	
Beauty [illegible] the [illegible]	GB	MD		SNES			
Championship World Soccer	GB	MD	SEGA-CD	SNES			
Checkered Flag 2							JAG
Citizen [illegible]			SEGA-CD			3DO	
Claymates		MD		SNES			
Club Drive							JAG
Demolition Man		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	JAG
Desert Fighter				SNES			
Double Switch			SEGA-CD			3DO	
Dragon		MD		SNES			
Dune 2		MD		SNES	CD32	[illegible]	JAG
Dungeon Master 1			SEGA-CD	SNES			
EA Tennis		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Equinox				SNES			
Eye of the Beholder 1			SEGA-CD	SNES		3DO	
Fatal Fury 2		MD		SNES			
FIFA Soccer 1		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	[illegible]	
Final Fantasy 3 (5)	GB			SNES			
Ground Zero Texas			SEGA-CD			3DO	
J. Madden Football 94		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Jungle Book	GB	MD		SNES			
Jurassic Park	GB	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	[illegible]
Kosumi Ninja							JAG
Kick Off [illegible]		MD		SNES			JAG
Lester the Unlikly		MD		SNES			
Lemmings 2	GB	MD		SNES	CD32	3DO	
Links			SEGA-CD			3DO	
Lord of the Rings 1		MD		SNES		3DO	
Mario Andretti Racing		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Mega Man Soccer				SNES			
Mega Race			SEGA-CD		CD32	3DO	
Mega Turrican		MD					
Microcosm			SEGA-CD		CD32	3DO	
Might [illegible] Magic 3		MD		SNES			
NBA Jam	GB	[illegible]	SEGA-CD	SNES			
NHLPA Hockey [illegible]		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Orion Off Road			SEGA-CD			3DO	
PGA Golf European		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Pirates Gold		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	JAG
R-Type 3				SNES			
Rise of the Robots		MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	
Rebel Assault			SEGA-CD		CD32	3DO	
Red Baron						3DO	
Return to Zork			SEGA-CD			3DO	
Road Rash 2		MD				3DO	
Sensible Soccer 2		MD	SEGA-CD	SNES			
Shadowrun		MD		SNES			
Shock Wave						3DO	
Soulstar			SEGA-CD				
Star Control [illegible]			SEGA-CD			3DO	
Star Trek Next Generation	GB	MD	SEGA-CD	SNES	CD32	3DO	
Streets of Rage 3		MD	SEGA-CD				
Stunt Race FX				SNES			
Super Bomber Man 2	GB			SNES			
Super Mario Land 3	GB						
Super Metroid				SNES			
Tempest 2000							JAG
The Horde			SEGA-CD			3DO	
Theme Park			SEGA-CD			3DO	
Total Eclipse			SEGA-CD			3DO	
Tomcat Alley			SEGA-CD				
Ultima	GB			SNES			
Virtua Racing		MD					
Who Shot Jonny Rock?			SEGA-CD			3DO	
Wing Commander 1		MD	SEGA-CD	SNES		3DO	
Wizardry 5				SNES			
World Cup USA 94	GB	MD	SEGA-CD	SNES			
Young Merlin				SNES			

ORKLAND

[illegible] uns ab sofort in der Rollenspiel Mailbox ORKLAND [illegible] folgenderTelefonnummer: 030 - 617 56 77. Online-Rollenspiele und vieles mehr.

Bis 200 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, ab [illegible] DM ist der ganze Spaß umsonst. Post-Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton +3 DM, Diskettentest +3 [illegible] Bei Vorkasse -50% Versandkosten. Der Versand erfolgt wahlweise mit Post oder UPS. Wir gewähren auf SOFTWARE und HARDWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Allerdings wird keine Haftung für die Kompatibilität der Cartridges + Adapter übernommen. Unser Anrufbeantworter ist immer, [illegible] wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Anzeigenschluß 22.4.

030/6946043

12.00-18.00 h [illegible]

[illegible] am lfdn. Band: 030/694 60 45

Fax-Line: 030/694 42 56

Software zum Anfassen. [illegible] UPS-Versand zum [illegible] Berlins [illegible] Himmlische [illegible] und göttlicher [illegible]

Mittenwalder Straße 47 · 10961 Berlin · Tel.: 030 - 694 48 62 (nur Ladentelefon)

100m vom U-Bhf Gneisenaustraße Versandzentrale und Softwaretempel

Osterstraße 50 · 20259 Hamburg · Tel.: 040 - 490 83 94 (nur Ladentelefon)

300m vom U-Bhf Osterstraße · Softwaretempel







Bald wird Daytona USA auf dem Mega 32 und Saturn losrasen

stungen, welches das Gerät vollbringen kann. Sega hat sich viel vorgenommen und plant zum Verkaufsstart ca. 2.400.000 Geräte für den gesamten Weltmarkt zu produzieren. Insgesamt 60 Softwaretitel befinden sich bereits für das *Mega 32* in der Entwicklung, davon werden ca. 6 Stück bis Ende '94 fertiggestellt sein. Auch der PC-Spiele-Hammer Doom ist bereits in der Vorbereitung. *ws*

Video Jukebox VJ-S



Für bequeme Leute wurde diese Umschaltzentrale konstruiert

Hierbei handelt es sich nicht um einen Videorecorder, wie der Name es vielleicht vermuten läßt. Vielmehr ist es ein Zubehörteil, mit dem Ihr durch einfaches Knopfdrücken auf ein anderes Spiele-Modul umschalten könnt. Bis zu sechs Lieblingsspiele lassen sich ohne Probleme in das Gerät einstecken. In einem kleinen Nebenfach ist es sogar *möglich*, die Anleitungen der Spiele griffbereit unterzubringen. Die *Video Jukebox VJ-S* wurde von einer amerikanischen Firma entwickelt. Ein deutscher Vertrieb existiert noch nicht. Der Preis liegt bei ca. 150 Mark.

GA

Mega-Jet

Für Leute, die viel verreisen und keinen Platz mehr in ihrem Koffer haben, ist das tragbare Mega Drive *Mega Jet* gedacht. Das Gerät verfügt über alle Anschlußmöglichkeiten eines ausgewachsenen Mega Drives, kann aber nur mit einem Netzadapter (bzw. Zigarettenanzünder) betrieben werden. Lediglich auf eine Anschlußmöglichkeit für ein CD-ROM muß man verzichten. Von der Größe her ist das *Mega Jet* mit einem Game Gear vergleichbar. Ein LC-Bildschirm ist nicht enthalten. Das Gerät ist in Japan bereits zu einem Preis von 15000 Yen (zirka 240 DM) erhältlich. Eine Veröffentlichung in unserem Lande ist unwahrscheinlich.



Last-Minute-News

Fatal Fury 2*, der Prügelknaller von Takara, wird laut Sega nicht offiziell in Deutschland erscheinen. Sega hält sich auch von der im Juni stattfindenden CES in Chicago fern und veranstaltet dafür eine hauseigene Messe im Mai in Orlando.

Konami (Deutschland) bringt *Castelvania Bloodlines* (getestet in der VG5) unter dem geänderten Titel *Castelvania – The New Generation* auf den Markt. Verändert hat sich nichts in Bezug auf den Spielablauf und der Modul-Ausstattung.

Die Gurke des Monats!

Als uns vor einigen Wochen die Mastersystem- und Game-Gear-Version von *Road Rash* in die Redaktion flatterte, schnappte sich Ralph beide Module. Nach einigen Minuten war plötzlich schallendes Gelächter zu hören und Ralph krümmte sich am Boden. Er deutete nur auf die Mastersystem-Verpackung. Deshalb hier zum Genießen *Road Rash* pur: *ws*

ROAD RASH

Das Ziel: – Renn für dein Leben – hier gibt es keine Regeln, keine Geschwindigkeitsbegrenzungen, und kein Zurück! Pass mal auf für Straßensperren, ölfüzen, und auch auf die Grünen: Erreich Geschwindigkeiten von 240 km/st wärend Du den Feind schlägst, knüppelst und ihm nachtretet – bevor er Dich 'rangeht! Das Adreneline pumpt durch die Arterien, der Blutdruck steigt jetz hoch... und er warted auf Dich!

WARPZONE 3DO NEWS

Von Fürsprechern wurde schon immer behauptet, das 3DO wäre mehr als nur eine Spielekonsole. Wenigstens drei der fünf vorgestellten Programme belegen dies deutlich.

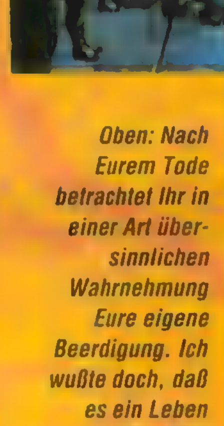
Super Wing Commander

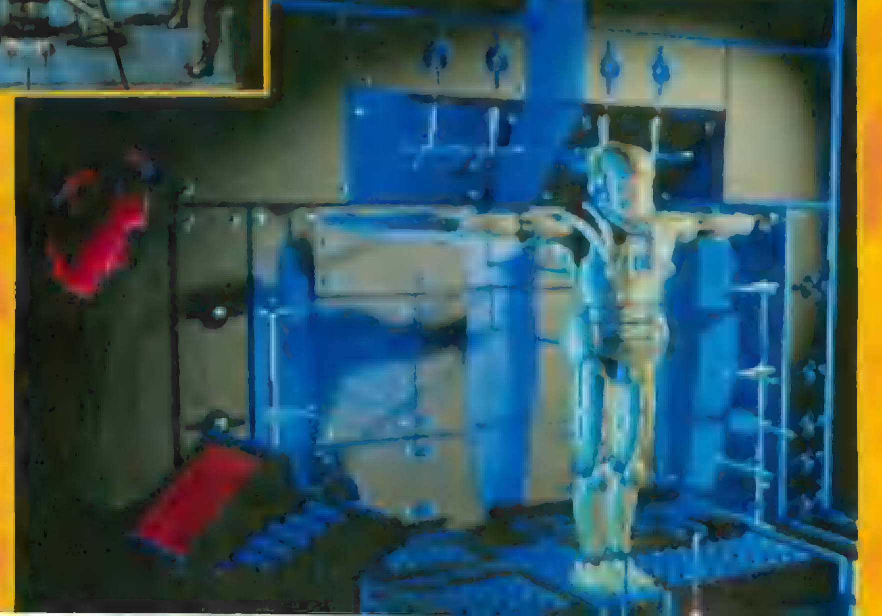
Schon seit längerem begeistert *Wing Commander* PC-Besitzer in aller Welt. Im Prinzip ist *Wing Commander* ein relativ einfaches Weltraum-Shoot'em'Up, doch die ungewöhnliche Aufmachung macht den Unterschied. Digitalisierte Sprachausgabe ohne Ende, animierte Zwischensequenzen in rauhen Mengen und überragende Grafiken überraschen jedesmal aufs Neue. Auch auf dem 3DO haben sich die Entwickler am PC-Vorbild orientiert. Der Kampf geht mal wieder gegen das grausame Kilrathi-Empire. Ihr steigt in Euren Fighter und rast durch den Weltraum auf der Jagd nach bösen Außerirdischen. Soweit klingt alles noch ganz normal, doch was Euch von Anfang an erwartet, ist höchst ungewöhnlich. Befehle werden in perfekter Sprachausgabe verteilt von einem Offizier, der Euch in schönster 3-D-Grafik angrinst. Allein die Sequenz, in der Euer Pilot in seine Ausrüstung gesteckt wird, rentiert schon den Kauf dieses Programms. Jede einzelne der animierten Übergänge ist eine Augenweide und beweist, was mit dem 3DO möglich ist, wenn sich Entwickler ein wenig anstrengen. Man muß bedenken, daß das 3DO erst seit sechs Monaten auf dem Markt ist. Spielerisch überzeugt mich *Super Wing Commander* genausowenig wie das PC-Original, die Steuerung mit dem mittelmäßigen Joypad läßt stark zu wünschen übrig. Trotzdem empfehle ich jedem, einen Blick auf *Super Wing Commander* zu werfen. Es zeigt vielleicht zum ersten Mal die Fähigkeiten dieser 32-Bit-Konsole.





Oben: Ab und zu wird in Super Wing Commander auch geschossen

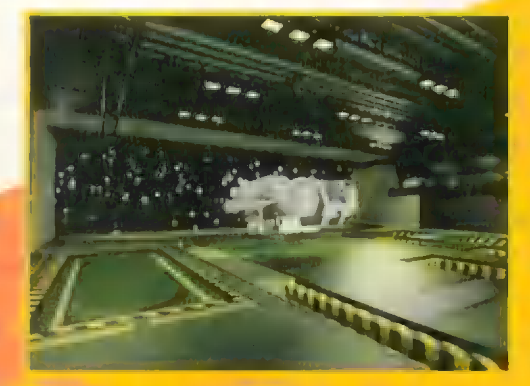




Oben: Nach Eurem Tode betrachtet Ihr in einer Art übersinnlichen Wahrnehmung Eure eigene Beerdigung. Ich wußte doch, daß es ein Leben nach dem Tod gibt!

3DO NEWS

WARPZONE



Jede Zwischensequenz von Super Wing Commander sieht aus wie ein bombastisches Grafikdemo

FUZZLE 4:

Make the bowling ball drop off the bottom of the screen.

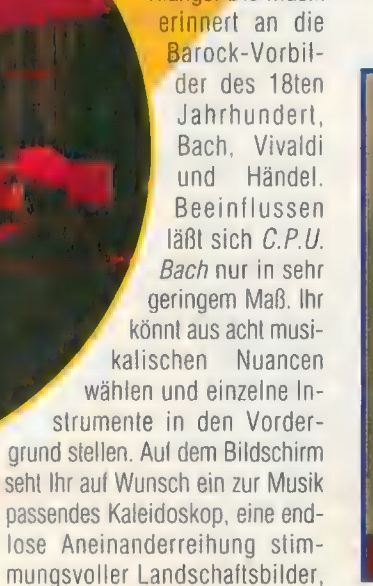
(Push 'A' to continue)

Für Incredible Machine braucht man nicht unbedingt ein 3DO, Spaß macht es trotzdem

C.P.U. Bach

Sid Meier hat sich mit Meisterwerken wie *Railroad Tycoon* und *Civilisation* einen Namen unter PC-Strategen geschaffen. Mit *C.P.U. Bach* liegt jetzt sein bislang ungewöhnlichstes Programm vor. Kurz nachdem Ihr die CD eingelegt habt, ertönt auch schon klassische Töne. Das ungewöhnliche an der gespielten Musik ist die Tatsache, daß sie von der Software komponiert wird, und zwar ununterbrochen. Solange ihr das Programm nicht unterbrecht, entwirft es ständig neue Klänge. Die Musik erinnert an die Barock-Vorbilder des 18ten Jahrhundert, Bach, Vivaldi und Händel. Beeinflussen läßt sich *C.P.U. Bach* nur in sehr geringem Maß. Ihr könnt aus acht musikalischen Nuancen wählen und einzelne Instrumente in den Vordergrund stellen. Auf dem Bildschirm seht Ihr auf Wunsch ein zur Musik passendes Kaleidoskop, eine endlose Aneinanderreihung stimmungsvoller Landschaftsbilder, oder Ihr betrachtet eine Analyse der komponierten Musik.

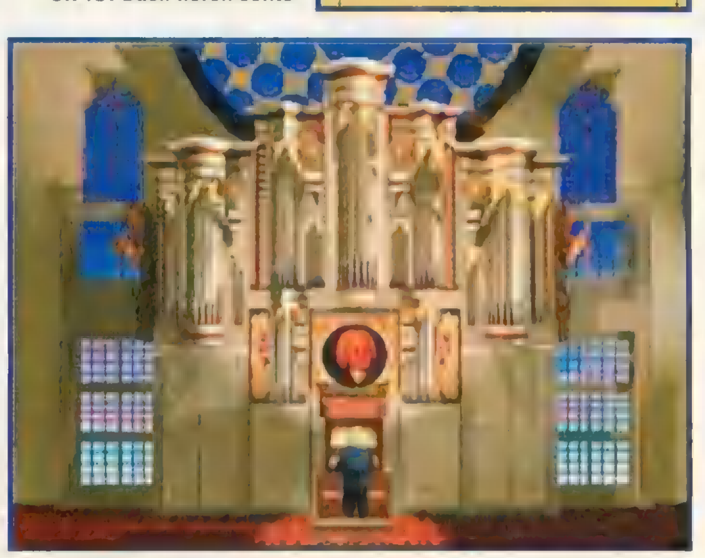
Freunde klassischer Musik werden an *C.P.U. Bach* sicher ihre Freude haben, falls Ihr jedoch ein nettes Spiel erwartet, Finger weg!

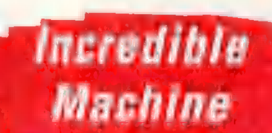




Fugue in G major.
Stretto featuring Harpsichord 1 and Harpsichord 2
E minor

Der alte Johann Sebastian würde sich im Grabe umdrehen, falls er jemals von C.P.U. Bach hören sollte





Incredible Machine

Nach *Draxons Revenge* kommt mit *Incredible Machine* schon das zweite Programm von Dynamix. Wie bei *Super Wing Commander* stammt auch das Original dieses Geschicklichkeitsspiels vom PC. Auf dem Bildschirm erscheint eine Anzahl von Gegenständen, die Ihr so zusammensetzen müßt, daß die zu Beginn gestellte Aufgabe erfüllt wird. Zur Verfügung stehen Euch Gummibänder, Seile, Luftballons, sieben verschiedene Arten von Bällen, Nägel und eine Menge mehr. Den ganzen Plunder plaziert Ihr so auf dem Bildschirm, das eine Kettenreaktion beginnt, die schließlich Eure Aufgabe löst. Für jedes Rätsel habt Ihr beliebig viele Versuche, es gibt auch kein Zeitlimit. Ihr dürft Eure Maschine auch jederzeit starten, um zu sehen, was passiert. Nach jedem Level speichert das 3DO Euer Spiel, so daß Ihr gleich an Eurem letzten Rätsel fortfahren könnt.

Incredible Machine gehört zu jener Art von Spielen, die grafisch nicht viel hergeben, durch das fesselnde Spielprinzip jedoch voll



Rechts: Solche Wohnungen könnt Ihr zwar selbst konstruiren, es dauert jedoch unsäglich lange

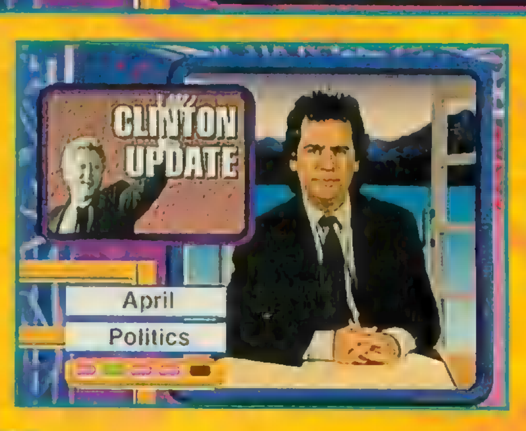
überzeugen. *Incredible Machine* macht ebenso süchtig wie *Shanghai* oder *Tetris*. Meine Freudenschreie nach einem gelösten Rätsel vier Uhr morgens waren in der ganzen Nachbarschaft zu hören. Allen, die mal wieder gemütlich wochenlang rätseln wollen, kann ich dieses Programm nur dringendst empfehlen.

Life Stage-Virtual House

Noch seltsamer als *C.P.U. Bach* erscheint mit *Life Stage-Virtual House*. Mit diesem Programm könnt Ihr Häuser, Appartments und Büros entwerfen, und zwar so realistisch oder unrealistisch wie es Euch gefällt. Ihr bestimmt das Aussehen Eures Werkes, die Anzahl der Zimmer sowie die komplette Inneneinrichtung. Nachdem Ihr Euer Traumhaus fertiggestellt habt, dürft Ihr durch die einzelnen Räume wandern und jedes Detail genauestens betrachten. Die Steuerung des Konstruktions-Kits ist sehr gewöhnungsbedürftig. Hobby-Architekten mögen an diesem äußerst ungewöhnlichen Programm vielleicht Gefallen finden, ich jedoch könnte damit nichts anfangen. Spart Euch das Geld!

Dennis Miller

Für mich ist *Dennis Miller: That's News to me* das Beste der fünf vorgestellten Programme. Das liegt jedoch hauptsächlich daran, daß ich ein großer Fan amerikanischer Stand-Up-Comedy bin. Dennis Miller gehört zu den intelligentesten US-Komödianten, sein sozialkritsch orientierter Humor trifft meist ins Schwarze. Im 3DO-Programm wählt Ihr ein aktuelles Thema aus, zu dem Dennis Miller dann einige lockere Sprüche von sich gibt. Bill Clinton ist eines seiner Lieblingsthemen, ebenso wie Hollywood und das amerikanische Sportgeschehen. Die meisten der Bemerkungen sind nur mit etwas Hintergrundwissen über die amerikanische Gesellschaft zu verstehen. Außerdem spricht Dennis Miller natürlich kein Deutsch, so daß gute Englischkenntnisse unerläßlich sind. Auch *Dennis Miller* ist nur etwas für Freaks, der Durchschnittsspieler sollte auf jeden Fall die Finger davon lassen. *rz*



Was Ihr hier seht, ist im Prinzip schon die ganze grafische Herrlichkeit von Dennis Miller 3DO

HYPERDUNK

KONAMI GOLF

NFL FOOTBALL

TOLLE TREUE-PRÄMIEN! Auf allen neuen KONAMI-Verpackungen findet Ihr den GOLDEN GAME POINT. Der ist tolle Prämien wert. Info und Sammelpaß direkt bei KONAMI anfordern. Frankierten Umschlag mit Eurer Adresse beilegen.

KONAMI® SuperstarkerVideospieleSpaß

SNES NFL Football

Game Boy KONAMI-Golf

Mega Drive HYPERDUNK



Spiel – Sport – Spannung

HYPERDUNK ...

... Dunking, Rebound, Dreier, Personal Foul. Das realistische 5-gegen-5-Spiel für total ausgebuffte Typen. Querpass, Dribbling, Körpertäuschung und . . . Super! Die Spieler brennen ein Feuerwerk ab – tanzen auf dem Parkett ihren Gegner aus. Dunkings oder Slams bringen die Fans zum Toben.
1-8 Spieler im Sega Mega Drive über 1-2 Vier-Spieler-Adapter (separates Zubehör)
1-2 Spieler am Game Boy mit Game-Link (separates Zubehör)

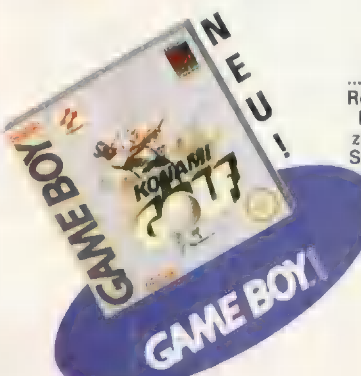
NFL Football ...

... American Football. Das große Fieber brodelt. Kabel- und Satellitensender haben es entfacht. Das superrealistische Game, bei dem kein „Touchdown" fehlt.Du wählst aus 28 NFL-Teams. Mit Deinen Cracks „drängelt" Ihr die Gegner ab, kämpft Ihr Euch Yard für Yard vorwärts, um hinter der Linie den „Touchdown"zu landen. Eines der acht Playoff-Teams zum Wildcard-Playoff kannst Du auswählen. Deutsches Regelbuch! 1 oder 2 Spieler.

KONAMI-GOLF ...

... Trainings-Runden. Qualifikation für das Turnier. Realistische Plätze / Course (Bunker, Roughs, Fairways), wechselnde Windverhältnisse. Schlägerwahl. Wahl der Schlagstärke, Top- oder Backspin-Spiel. Auf dem „Leaderboard"siehst Du Deine derzeitige Plazierung. Erspielte Pars und Birdies. Falls es Dir gelingt: Deine Hole-in-Ones (mit einem Schlag ins Loch). Intelligent gemachte Menüs. Zwei Spieler Modus ohne Kabel, ausgezeichnete Features. Spielstände abspeicherbar. 1 oder 2 Spieler.

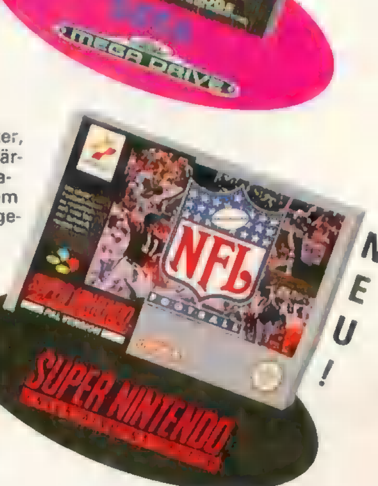
DM 129,95 — NEU! (Mega Drive)



DM 69,95



DM 139,95



F&P 94/124

CDI-Spiele

Das CDI von Philips kostet ja 'nen ganzen Batzen Geriebenes. Was eine Konsole ausmacht, sind jedoch hauptsächlich die Spiele. Steht das CDI in Sachen Spielspaß für 1300 Mark gerade?

Da das CDI ein komplett CD-gestütztes System ist, haben die Entwickler jede Menge Platz, um ein Spiel mit ordentlichem Sound und spitzenmäßiger Grafik zu versorgen. Als Tester oder Spieler kann man auf solche Ausstattung ruhig ein strengeres Auge werfen.



...sieht aus wie echt, ist aber nur etwas für Könner.

Palm Springs Open

Lange Zeit war das Golfspiel *Palm Springs Open* die Vorzeigescheibe für das CDI. Auf den authentischen Palm-Springs-Kursen jagt Ihr den Birdies hinterher. Dazu gibt's flapsige Kommentare von zwei deutschsprachigen Sportreportern. Wer sich an *Palm Springs Open* heranwagen möchte, sollte jedoch vorher schon einmal einen Golfplatz besucht haben. Einsteigergerechte Hilfen wie die Schlagweiten der Clubs fehlen nämlich. Fazit: Für Golf-Kundige zu empfehlen.

Voyeur

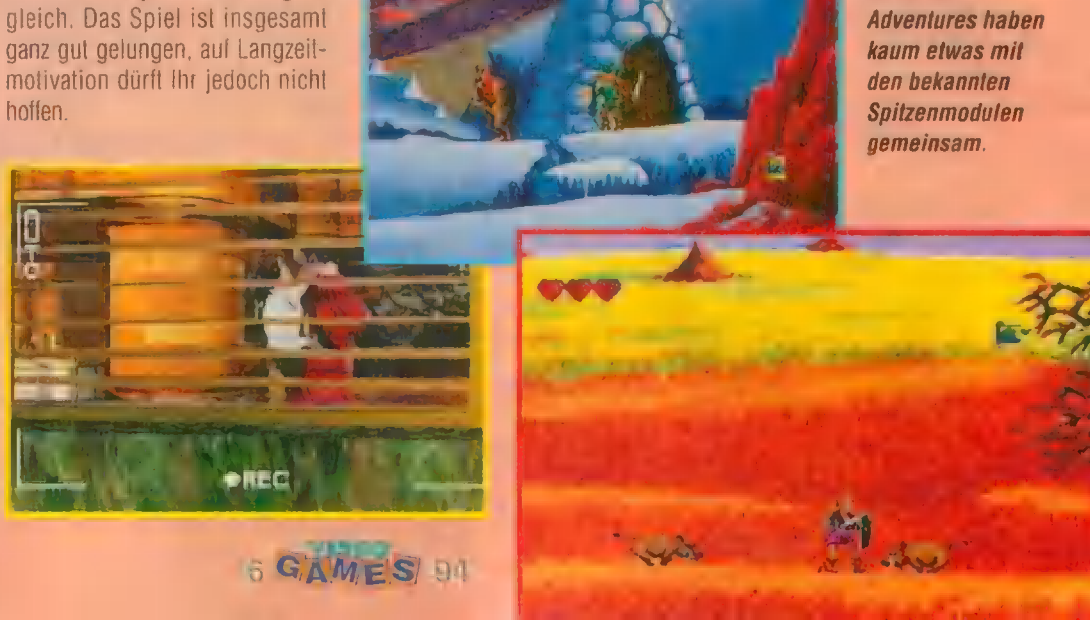
Spanner und Hobby-Detektive werden mit *Voyeur* angesprochen. Per Videokamera beobachtet Ihr die Villa eines Präsidentschaftsanwärters. Durch getimtes Hin- und Herschalten zwischen den Fenstern sammelt Ihr belastendes Material, um die Kandidatur zu verhindern. Daß *Voyeur* erst ab 18 freigegeben ist, grenzt allerdings ans Lächerliche — das Spannerauge erblickt nichts, was im nächsten Freibad oder im Vorabendprogramm nicht auch geboten würde. Bei jedem erneuten Spiel ist angeblich der Handlungsablauf verschieden, die "Fenster-Zeit"-Relationen bleiben jedoch überwiegend gleich. Das Spiel ist insgesamt ganz gut gelungen, auf Langzeitmotivation dürft Ihr jedoch nicht hoffen.

Space Ace

Die Fortsetzung des legendären Laser-Disc-Spiels *Dragons Lair* erfordert auf dem CDI das MPEG-Modul. Das Spielprinzip ist hier in etwa dasselbe, wie beim Vorgänger: Zur Rettung der hübschen Maid haltet Ihr mit gezielten Joypad-Kommandos den Trickfilm am laufen. Daß Ihr bald sämtliche Todesarten kennt, versteht sich von selbst.

Link: Die Fratzen des Bösen
Zelda: Der Zauberstab von Gamelon

Die beiden *Zelda*-Ausgaben für CDi sollen wohl das schlagende Verkaufsargument sein. Nintendo tritt bei diesen beiden Spielen nur als Lizenzgeber auf, entwickelt wurde *Link: Die Fratzen des Bösen* sowie *Zelda: Der Zauberstab von*



Die CDi-Ausgaben der Zelda-Adventures haben kaum etwas mit den bekannten Spitzenmodulen gemeinsam.



Als Nachfolger von Dragon's Lair macht Space Ace auf dem CDi eine gute Figur.

Gamelon von Animation Magic. Unterm Strich sind beide Spiele eine Ansammlung von Jump-'n'Run-Sequenzen, die mit primitiven Zeichentrickeinlagen garniert wurden. Von den Filmchen abgesehen, wird grafisch besseres 8-Bit-Niveau geboten. Die musikalische Begleitung ist in beiden Teilen ganz gut gelungen, die Soundeffekte sind Standardware. Nintendo-verwöhnte *Zelda*-Fans werden mir beipflichten: Die CDI-Versionen ziehen den guten Namen gehörig in den Schmutz.

Kether

Das ansprechendste Spiel aus dem momentanen CDI-Angebot ist das interstellare Geschicklichkeitsspiel *Kether*. Als Raumpilot bewältigt Ihr diverse Prüfungen, die vom Manövrieren durch Asteriodenfelder bis zu echten Ballerspieleinlagen reichen. Zwischendurch wird auch etwas gerätselt und gesucht. *Kether* ist abwechslungsreich, verfügt über fantastische (gerenderte) 3D-Grafik und tollen Sound. Unsere Meinung: Empfehlenswert.

Mystic Midway

Was auf den ersten Blick nach einem netten Horror-Spiel aussieht, entpuppt sich schnell als Spielehorror. *Mystic Midway* ist nichts weiter, als eine müde Schießbude mit einem lauten Moderator. Mit beweglicher Kanone ballert Ihr auf zufällig erscheinende Gruftgegenstände. *Mystic Midway* versetzt jeden Videospieler in sofortigen Tiefschlaf (Gähn!).

Scotland Yard

Das preisgekrönte Brettspiel von Ravensburger wurde für das CDI mit einem zusätzlichen Spielmodus, Computerspielern und jeder Menge Digi-Bildchen von London angepaßt. An der Jagd auf Mister X können bis zu fünf menschliche Detektive teilnehmen. Der Flüchtige kann ebenfalls von einem Mitspieler gesteuert werden. Im zweiten Spielmodus "London Special" erhalten die Detektive nur noch Fotos von den Haltestellen, die Mister X benutzt hat. London-Ortskenntnis ist also gefragt.



Insgesamt ist *Scotland Yard (Interactive)* eine gelungene Umsetzung des Brettspiels.



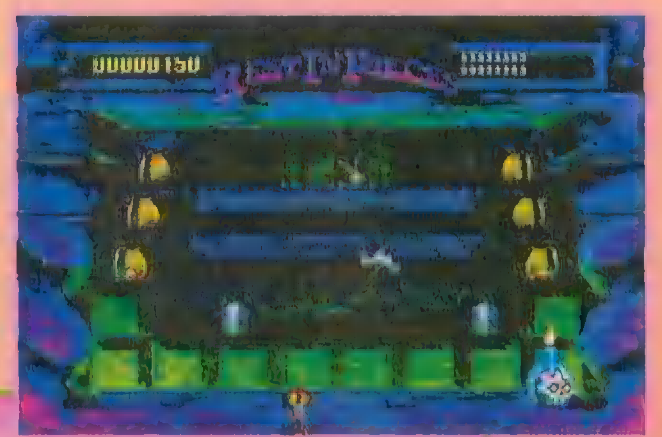
Power Hitter

Baseball mag ja eine idyllische Sportart sein, aber was sich die Entwickler bei Philips geleistet haben, grenzt ja schon an Nervenhypnose. Eine wild zusammengeschnipselte Folge von Digi-Bildern, in der vielleicht alle 12 Minuten mal *ein Ball* zu sehen ist, leitet diese interaktive Körperbetätigung ein, die anfangs wohl als Baseballsimulation gedacht war. Durch Richtungstasten auf dem Infrarot-Joypad werden Befehle an den Batter (Schläger) gesendet, die mehr oder weniger zufällig ausgeführt werden. Der Kommentar zur Spielbarkeit: Hätte man leicht besser machen können.

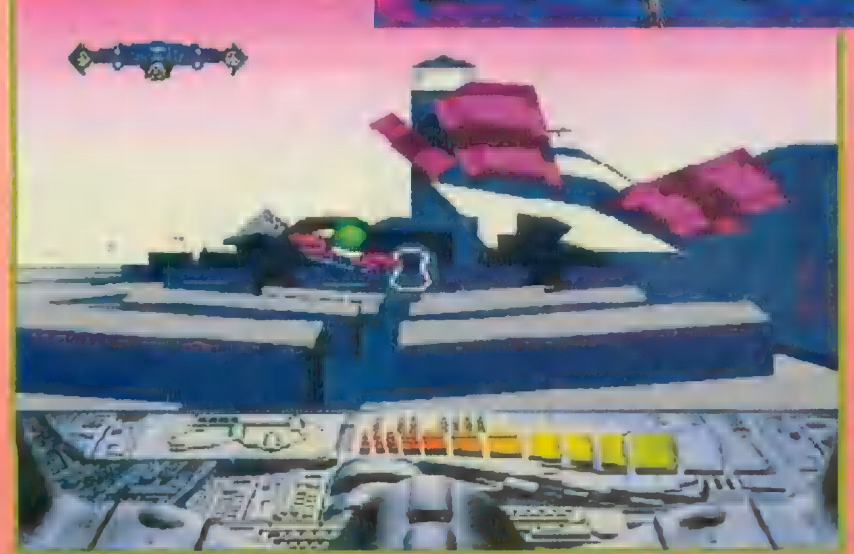




Ein übliches CD-Spiel-Problem: Tolle Digi-Grafik, aber schlechte Spielbarkeit bei Power Hitter.



Die Schießbuden-Simulation Mystic Midway ist zum Abschuß freigegeben.



Die schnelle 3-D-Grafik von Kether läßt auf die Fähigkeiten des CDi schließen. Mit viel Abwechslung und toller Stimmung im Spiel ist Kether zur Zeit das Highlight.

International Tennis Open

Nach dem schwierigen Golf und dem mißglückten Baseball ist die Tennis-CD erstaunlich gut gelungen. *International Tennis Open* ist gut spielbar, hat jedoch eine recht eingeschränkte Schlagpalette. Es kommt hier hauptsächlich auf Beinarbeit an. Bei gedrücktem Knopf schlägt Eure Figur automatisch im richtigen Moment. Fazit: Kein Hit, in Ermangelung ernsthafter Konkurrenz jedoch das beste Sportspiel für das CDI. *jb*

Windjammmers

Diesmal haben wir für Euch das zweite Neo-Geo-Spiel vom japanischen Spielhallenspezialisten Data East genau unter die Lupe genommen.

Bei diesen klangvollen Namen denkt man zuerst allenfalls an eine Segelschiffsimulation, aber nicht etwa an das abgefahrenste Frisbee-Spiel aller Zeiten. Wer schon mal das Tischspiel "Air-Hockey" ausprobiert hat, wird sicherlich auch gleich bei *Windjammers* mit einem Partner seine wahre Freude haben. Die Grafik wirkt auf den ersten Blick eher trist und Neo-Geo-untypisch. Das Geschehen spielt sich auf einem rechteckigen Spielfeld ab, das aus der Vogelperspektive gezeigt wird. Auf beiden Seiten gibt es am Ende des Feldes eine Torlinie, welche in drei verschiedene Punktezonen aufgeteilt ist. Quer über die Mitte des Feldes ist ein Netz gespannt, das den beiden Gegenspielern einen jeweils gleich großen Spielraum gibt. Das Spielfeld ist mit einer elastischen Gummiwand eingerahmt, damit prallt die Frisbee-Scheibe (vergleichbar mit Billard) von dieser im entgegengesetzten Winkel wieder ab. Damit es nicht so langweilig wird, haben die Data East-Designer sechs verschiedene Spielcourts gestaltet. Wer gerne in der Sonne ist, wählt die Kampfarena nahe einen Strand aus. Für Wimbledon-Fans gibt es sogar einen Grasplatz, der mit zusätzlichen fiesen Finessen ausgestattet ist. Insgesamt stehen Euch 6 Frisbee-Spezialisten aus verschiedenen Ländern zur Auswahl. Jeder von ihnen hat seine bevorzugten Stärken und Schwächen: "Jordi Costa", der kahlköpfige Spanier, ist ein talentierter Allroundspieler; "Gary Scott", ein kraftstrotzender Bodybuilder, schleudert die Scheibe mit sagenhafter Wucht durch die Lüfte; "Hiromi Mitty", die zarte Blüte aus dem fernen Japan, glänzt durch ihre schnelle Beinarbeit; "Loris Biaggi", ein Italiener, feuert die Disc wie eine heiße Pizza auf seine Gegner zu. Mit variantenreichen Würfen hetzt Ihr Eure Gegner über das Feld, dabei sind nur zwei Knöpfe des Neo-Geo-Joyboards belegt. Mit dem A-Button und geschickten Joystickverrenkungen lassen sich die zahlreichsten Power-Würfe ausführen. Auch stark angeschnittene Scheibentricks sind möglich. Falls der Frisbee in einer günstigen Position gefangen wird, kann durch das Draufhämmern auf den A-Knopf ein "Special-Throw" gemacht werden. Hier fliegt die Disc mit einem qualmenden Feuerschweif in Richtung des gegnerischen Tors. Der B-Button dient hauptsächlich dazu Lobs zu spielen, falls der gegnerische Sportsmann mal zu nahe am Netz steht. Ein Match dauert in der Regel 30 Sekunden, wobei zwei Runden als gewonnenes Spiel gelten. Im Einspielermodus gibt es noch zwei Bonusrunden, in denen Ihr kegeln dürft oder als schneller Windhund die Frisbee-Scheibe einfangen müßt. Am meisten hat uns *Windjammers* im Zweispielermodus Spaß gemacht. Es gab fast kein Duospiel, in dem nicht ein Aufschrei von Begeisterung oder Enttäuschung in unseren Redaktionsräumen zu hören war. Wer hauptsächlich alleine spielt, wird nicht so viel Spaß haben wie mit einem Partner. Deshalb haben wir diesmal auch zwei Wertungen vergeben. *ws*

Die Grafik sieht auf den ersten Blick relativ schlicht aus. Dafür macht's zu zweit um so mehr Spaß!

In dieser Bonus-Stage jagt Ihr mit einem Hund durch die Gegend



Titel:	Windjammers
Genre:	Action/Sportspiel
Speicher:	74 MBit
Hersteller:	Data East
Preis:	ca. 360 DM
Spielspaß:	Ein-Spieler-Modus: 71% Zwei-Spieler-Modus: 90%


WARIO LAND™
Endlich ist es da:
SUPER MARIO LAND 3™
Exklusiv von Nintendo®
Ich bin's,
Wario! Hilf mir, den Schatz
der Piraten zu finden! Hilf mir, ein Schloß zu
bauen, das schöner und größer ist als das
von Mario®! Hilf mir,
mich in Drachen-Wario,
Stier-Wario oder
Jet-Wario zu verwandeln.
Hilf mir, die Super
Power zu bekommen und die
Pfeffer-Insel zu beherrschen.
Ich bin Wario, der Größte und
Reichste in Super Mario Land 3™.
GAME BOY
Nintendo®

MEGA CD/ MEGA DRIVE

SUPER NINTENDO

LYNX

GAME GEAR

MASTER SYSTEM

GAME BOY

NES

So werten WIR

Der Wertungskasten

System: Super Nintendo
Spieletyp: Rollenspiel-Adventure, sportorientiert
Hersteller: Sunsoft
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Streckenwahl, Highscore-Liste, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 90%
Musik: 70%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 30%

Redaktionswertung

Ganz oben findet Ihr jetzt eine möglichst präzise Beschreibung des Spieletyps. Neu ist auch unsere Einteilung in Schwierigkeitsgrade:
1 bis 3 ist leicht spielbar
4 bis 6 ist mittelschwer
7 bis 9 ist sehr schwer.
Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic-Prädikat

Es ist nicht immer einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind allerdings erprobte Werkzeuge

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors **Meine Meinung** und der **Redaktionswertung**. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der fettgedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (**hilfe, na ja, geht so, gut, super**). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spiel-spaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringt. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter **Spielspaß.** Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. **Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware**. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-Classic** Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß irgendwo im Review findet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Natürlich könnten wir noch weitere Informationen in den Wertungskasten aufnehmen, beispielsweise, wie viele MBit Speicher ein Modul hat. Wir meinen jedoch, daß die Qualität eines Spiels nicht unbedingt etwas mit dem Speicherbedarf zu tun hat. Übertreiben wollen wir´s nicht...

Die Redaktion und ihre Hits

Das Science-fiction-Evergreen "Star Trek – The Next Generation" läßt die Konkurrenz Lichtjahre hinter sich. Spitzenplätze auch für die neuen Sportspiele (Achtung: Sonderheft).



Jan
"Mr. 1000 Volt". Radio- und Fernsehtechniker. Selten ohne technisches Gerät unterwegs.



Hartmut
"Admiral Snider". Ex-Legionär, steht auf Sport(spiele) und Simulatoren aller Art. Skol!



Wolfgang
Old Mc Pacman. War von Anfang an in der Szene mit dabei. Kennt weit über 1000 Titel.



Robert
"Mr. Sumo". Einer der ersten, der Videospiele nach UK importierte. Kennt einfach alles.



Ralf
"Mr. Brain" ist wieder da. Hat seine Skiverletzung auskuriert und schreibt eifrig Prügeltests.



Manni
"Methusalix". Mit 40 unser Oldie. Lebt seine Philosophie: I´ll sleep when I´m dead!



Tet
"Mr. Nippon". Vernascht ultraharte Japano-Rollenspiele wie Sushi zum Frühstück.



Dirk
Vernarrt in *Jump'n'Runs*. Bester Freund von Sonic und Cousin ersten Grades von Mario & Luigi.

Top 10 Juni

Platz	Titel	System	Wertung
1	*Star Trek*	Mega Drive	85%
2	*K.Griffey Baseball*	Super Nintendo	84%
3	*Dune II*	Mega Drive	84%
4	*FIFA Soccer*	Super Nintendo	82%
5	*Monsterworld*	Mega Drive	82%
6	*World Cup Striker*	Super Nintendo	82%
7	*Shadowrun*	Mega Drive	81%
8	*Astro Go Go*	Super Nintendo	81%
9	*Super Metroid*	Super Nintendo	80%
10	*Battletoads*	Game Gear	80%

Die Fußballweltmeisterschaft rückt näher und das Lederfieber hat auch das *Video-Games-Team* erfaßt. Hartmut ist auf *FIFA-Soccer* bereits Titelträger, Robert und Manni spielen zur Stunde auf *World Cup Striker* einen Träger Mineralwasser aus. Dirk bringt das kaum aus der Ruhe. Mit "Elektra, der Redaktionsvogelspinne" auf der linken Schulter ist unser Arachnologe in *Claymates* Jump'n'Run-mäßig unterwegs. Wolfgang und Tet lieben's interstellar: in der Neuauflage des Kultklassikers *Super Metroid* jagd Mc.Pacman den heiligen Stein – Mr. Nippon feuert aus Wing Commander, daß sich die Balken biegen. Der Geheimtip: Frisbee-Hammer *Windjammer* sorgt wie *Bomberman* in den besten Zeiten für nicht-genehmigte Massenversammlungen. Jan und Ralf haben den Dreh' mal wieder am schnellsten raus. *mn*



Da ist sie wieder, unsere Konsolen-, Katastrophen- und Kummerecke! Diesen Monat gibt's Neues vom Yeti, eine klitzekleine Namensänderung unseres allerwertesten Brötchengebers und jede Menge bunt gemischten Diskussionsstoff.

Verkauft!

Als ich mir neulich die VG 04/94 holte und sie erst einmal eingehend studierte, traf mich fast der Schlag. Ich suchte das vertraute Markt & Technik-Emblem über dem Preis und fand es nicht. Statt dessen stand da nur "MagnaMedia". Ja um Himmels willen! Ist der Verlag Markt & Technik etwa nicht mehr?

P.S. Bitte beantwortet die Frage schnell, daß ich wieder ruhig schlafen kann!

P.P.S. Der Truthahn-Comic ist allererste Sahne!

Alexander Aretz, Düsseldorf

Na gut, Ihr habt's gemerkt. Wurde ja auch höchste Zeit. Bis vor kurzem bestand der Verlag Markt & Technik aus drei Firmenteilen: Zeitschriften, Bücher und Software. Eines schönen Tages kommt ein amerikanischer Konzerngigant angewalzt (Paramount Publishing) und will ausgerechnet in Good Old Germany Bücher verkloppen. Und da Markt & Technik speziell bei Computerbüchern seit Jahren einen erstklassigen Namen hat, wollten sie gleich den ganzen Buchverlag aufkaufen. Mitsamt Namen und allem Drumherum. Haben sie dann auch. Und die Softwareabteilung gab's gleich mit dazu. Nicht eingesackt haben sie dagegen den Teil von Markt & Technik, wo die Zeitschriften gemacht werden. Da der Name "Markt & Technik" jetzt aber Paramount gehört, müssen wir uns in Zukunft anders nennen: MagnaMedia Verlag AG. So einfach ist das. Für Euch ändert sich nix – außer dem neuen Logo auf dem Titel. Unserem Truthahn-Zeichner *Karl Bihlmeier* haben wir übrigens schon die wärmsten Grüße ausgerichtet. Auch wenn unsere Helden im nächsten Heft nach Hause kommen, die Turkeys werdet Ihr so schnell nicht los, hihi!

Dreierpack

Erstens: Man liest viel Spekulatives über den Saturn. Die in diesem Zusammenhang vorgestellten Spiele sind allesamt Polygonspiele. Kann der Saturn auch "normale" Bitmap-Grafiken darstellen oder müssen wir in Zukunft darauf verzichten? 2. Was ist mit dem 32-Bit-Adapter für das Mega Drive, der ein normales MD zum Saturn aufrüsten soll? 3. In den Joypadtests diverser Videospielmagazine fiel auf, daß stets das SNES-Joypad am besten abschnitt. Das lag vor allem an den sechs Buttons, die eine vielfältigere Steuerung ermöglichen sollen. Wieviel Knöpfe braucht der Mensch zum ungetrübten Spielgenuß? **Karl-Heinz-Brakonier, Herten**

Um mit der letzten Frage zu beginnen: Zum ungetrübten Spielgenuß braucht der Mensch letztendlich nur soviel Knöpfe, daß er die Hose nicht verliert. Alles weitere ist und bleibt Geschmackssache und variiert je nach Spiel. Für Flugsimulatoren z. B. sind selbst zehn Knöpfe manchmal noch zu wenig, für ein zünftiges Ballerspiel oder eine *Bomberman*-Partie reichen dagegen meist zwei bis drei. In erster Linie kommt's darauf an, daß das Steuerkreuz sensibel und ohne Verzögerung reagiert und daß die Joypadknöpfe einen zuverlässigen und feinen Reaktionspunkt haben. Das empfindet aber jeder anders. Es soll tatsächlich Leute geben, die ihr Mega Drive nur deswegen gekauft haben, weil es am wenigsten Knöpfe auf dem Joypad hatte! 2. Den "Saturn-Adapter" wird es tatsächlich geben. Er heißt "Mega 32" und sollte eigentlich mal der Saturn selber (!) werden. Damals ließ Nintendo aus Angst vor Sega die Info vom Project Reality durchsickern und Sega bekam seinerseits die Panik. Man entschloß sich, den Start des eigentlich schon fertigen Saturn aufzuschieben und das Gerät komplett zu überarbeiten. Da die 64 Farben des Mega Drive vielen mittlerweile reichlich mager vorkamen, entschloß man sich, das ursprüngliche Saturn-Konzept einfach als Mega-Drive-Tuning-Set anzubieten. 3. Natürlich kann der Saturn nicht nur Polygongrafik, sondern auch Bitmaps darstellen. Die Frage, ob wir beim Saturn auf normale Bitmaps "verzichten" müssen, klingt allerdings genauso wie die Frage, ob man beim neuen Black-Trinitron-Breitwandfernseher jetzt eigentlich auf das Schwarzweißbild verzichten müsse: Polygongrafik bietet aus vielerlei Gründen unendlich viel mehr Möglichkeiten als Bitmaps. Allerdings müßt Ihr Euch beim Begriff "Vektorgrafik" komplett von dem lösen, was Ihr bisher als Polygongrafikspiel kennt: kantige, eckige Objekte, keine weichen Linien, langsam, ruckelt wie Sau, Farbflächen ohne Konturen, keine Schatten usw. Zwischen einem Mega Drive (ca. 1 MIPS) und dem Saturn (schätzungsweise 50-80 MIPS) ist ein himmelweiter Unterschied. Die Hardware des Saturn wird außerdem so konstruiert, daß er Vektoren besonders gut verarbeitet. Insider sind sich einig, daß Polygone die Zukunft der Videospiele sein werden, weil sie einfach unendlich viel mehr Möglichkeiten für realistische Raumdarstellung bieten als Bitmaps. Mit Vektoren und "Texture-Mapping" (Überlagern der Vektoren mit fotorealistischen Oberflächen), zaubern Spieledesigner schon heute Räume und Objekte, die verdammt nahe an die Wirklichkeit herankommen. Letztendlich ist das eine Frage der Rechenkapazität bzw. ein Speicherproblem. In gar nicht so ferner Zukunft wird es sogar komplette interaktive Polygon-Spielfilme geben, und allen wird es fast noch echter vorkommen als die Realität...

Berufsverkehr

Welche der neuen Konsolen hat voraussichtlich den schnellsten Hauptprozessor? Was ist außer dem Hauptprozessor überhaupt das wichtigste an einer Konsole? MIPS? Wenn Ihr die technischen Daten einer neuen Konsole bekanntgebt, könnt Ihr Euch dann nicht immer auf dieselben Bezeichnungen beschränken? Welche Konsole wird Euren Informationen nach die beste sein? **Wolfram Arend, Berlin**

Seufz, wenn das so einfach wäre! Zunächst ist an einer Konsole jeder mickrige Lötschiß wichtig, sonst wäre er nicht dran. Man würde ihn einsparen und das Gerät billiger machen. Außerdem sind die Zeiten vorbei, als eine Konsole nur ihren einen Zentralprozessor hatte

MEGA DRIVE

Artikel	Preis
Castlevania dt	109.90
Dr. Robotnik dt	109.90
Dragon's Revenge dt	109.90
FIFA Intern.-Soccer dt	109.90
Hyperdunk dt	119.90
Jungle Strike dt	109.90
Landstalker dt	129.90
Lost Vikings us	119.90
Mega Turrican us	119.90
NBA-Jam dt	129.90
NHL-Hockey '94 dt	119.90
Rocket Knight dt	99.90
Shadowrun us	124.90
Sonic III dt	134.90
Star Treck us	119.90
Street Fighter II CE dt	135.00
Subterrania us	119.90
Toejam & Earl II dt	119.90
Virtua Racing dt	188.90
Dune CD dt	119.90
Heart of the Alien CD us	99.90
Lunar us CD	109.90
NHL-Hockey '94 CD dt	99.90
Pirates Gold CD us	129.90
Third World War CD us	109.90
Tomcat Alley CD us	124.90
Wing Commander CD us	129.90
Multi Mega dt	987.00
Mega Drive II dt	199.00
US/JP-50/60Hz Adapter	39.90
[illegible]-Player Adapter	59.90
6-Botton-Joypad	39.90
RGB-Kabel für MD I/II	je 39.90
Umbau 50/60Hz MD I	39.90

SUPER NES

Artikel	Preis
Art of Fighting dt	129.90
Clay Fighter dt	129.90
Fatal Fury II us	139.90
FIFA-Soccer dt	119.90
Eye of the Beholder us	139.90
Final Fantasy II us	139.90
Mechwarrior dt	139.90
NHL-Hockey '94 dt	109.90
R-Type III PAL	119.90
Rock 'N' Roll-Racing dt	129.90
Secret of Mana us	139.90
Shadowrun dt	139.90
Super Metroid us	139.90
World Cup Striker dt	139.90
Super NES Powerstation inkl. 50/60Hz	299.00
Super NES us inkl. RGB-Kabel und 220V Netzteil	299.00
Umbau 50/60Hz	99.00
Umbausatz 50/60Hz	79.00
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
in Verbindung mit Umbau	29.00
Action Replay Pro II dt	119.90

NICE PRICE CORNER

Artikel	Preis
Aladdin dt	79.90
Battletoads dt	89.90
Bomberman dt	79.90
Empire Strikes Back	119.90
Goof Troop dt	99.90
Jurassic Park dt	109.90
Mario Allstars dt	79.90
Mortal K[illegible] dt	99.90
Street [illegible] II Turbo dt	109.90
Tu[illegible]n and [illegible] us	99.90

PHANTASYSPIELE

SHADOWRUN dt:

Artikel	Preis
Grundregelwerk 2.01D	65.00
Deutsche Abenteuerspiel-Auszeichnung als bestes Rollenspiel 1990	
Asphaltdschungel	36.00
Strassensamuraikatalog	29.80
Deutschland in den Schatten	49.80

Das Schwarze Auge (DSA) dt:

Artikel	Preis
Abenteuer Basis-Spiel	44.80
Das Einstiegs-Set in das erfolgreichste deutschsprachige Rollenspiel.	
Magie des Schwarzen Auges	44.80
Dunkle Städte, lichte Wälder	44.80
verschiedene Würfel	ab 1.20

D&D 2nd. Edition dt:

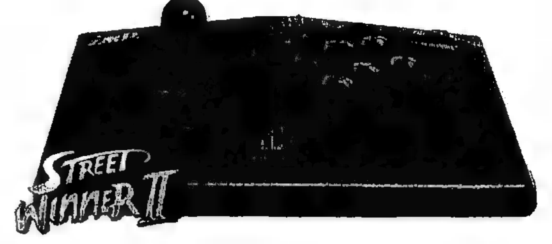
Artikel	Preis
Spielerhandbuch	39.80
Das umfangreichste Rollenspiel	
Spielleiterhandbuch	38.00
Die Hilfe für den Master	
Mythen & Legenden	42.50
Quellenbuch über Götter, etc.	

BATTLETECH dt:

Artikel	Preis
Luxusausgabe inkl. 2 Vierfarbgeländekarten, 14 Mechminiaturen, Würfel, Regelbuch und Datenbögen.	
Hardware-Handbuch 3031	39.80

Weiterhin bieten wir Ihnen auch Brettspiele, Taschenbücher, Zinnfiguren und Zubehör.

Street Winner II Joyboard
129.90



High-Speed 8-Bit Mikroprozessor - Programmierbares Autofeuer - Automatische Konsolenerkennung für MEGA DRIVE & SUPER NES - 8-Wege Präzisions-Steuerung (Mikroschalter)

0221 - 12 10 67 /68 /69

aRJay

NEO GEO

Artikel	Preis
Grundgerät RGB oder PAL	739.00
Joyboard	119.00
Art of Fighting II	369.00
Fatal Fury Special	299.00
Samurai Shodown	369.00
Spin-Master	329.00
Windjammers	369.00
World Heroes Jet	369.00

PANASONIC 3DO

Artikel	Preis
Grundgerät NTSC	1299.00
inkl. RGB-Umbau	1499.00
3DO-Spiele an [illegible]	

ZEITUNGEN

Artikel	Preis
Electronic Gaming Monthly	[illegible]
Game [illegible]	15.00

Wir bieten Ihnen auch einen

JAGUAR

Artikel	Preis
Grundgerät RGB	649.00
RGB-Kabel	49.90
Joypad	59.90
Jaguar Spiele an Lager	

TURBO GRAFX

das ist der Rest!!!

Grundgerät inkl. Netzteil, Kabel

aRJay-Games
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Telefax: 0221 - [illegible]2 56 76

Wir versenden alle Module in der Sicherheitsbox per [illegible] zzgl. DM 9,- Versandkosten. Bestellungen bis 16:30 Uhr werden noch am selben Tag bearbeitet. Unfreie Sendungen können ohne vorherige Absprache

und damit Schluß. Hauptprozessoren sind zwar immer noch wichtig, doch sie bedeuten in modernen Geräten nicht mehr alles. Einfach gesagt, spielt der Prozessor "Polizist" auf einer horrormäßig stark befahrenen Kreuzung und regelt den Verkehr. Neben dem Hauptprozessor werkeln in der Konsole noch andere Chips (Subsysteme), die z. B. für Grafik (z. B. 3D-Chip, FX-Chip etc.) oder Sound zuständig sind. Sie schicken und holen ununterbrochen "Autos" (Datenpakete) zum und vom Arbeitsspeicher (RAM), vom Spielmodul (ROM), zu den Joypadanschlüssen usw. Der Hauptprozessor "paßt auf", daß sich alle "absprechen" und es keinen "Stau", also Datensalat gibt. Dabei hilft ihm ein "Schlagzeuger" (Quarzoszillator), der allen Akteuren den Systemtakt "vortrommelt", nach dem sie über die Kreuzung brettern dürfen. Da die Daten-"Kreuzungen" auf der Autobahn (Datenbus) aber mittlerweile 32 oder 64 "Fahrspuren" haben (der Bus ist 32 bzw. 64 Bit breit), ist es meist besser, wenn sich gleich mehrere "Polizisten" auf die Kreuzung stellen und sich die Arbeit teilen. Dann gibt es keinen einsamen Imperator mehr, der im Zweifelsfall zum Flaschenhals wird, sondern mehrere nahezu gleichberechtigte Prozessoren, die parallel Teamarbeit machen und den Verkehr auf mehrere Kreuzungen verteilen. Man spricht dann von einer "Multiprozessorkonsole". Alle modernen Konsolen sind Multiprozessorkonsolen, das Problem ist nur, daß jedes Gerät andere und eigene Chips und Standards verwendet. Es ist daher unmöglich, sich immer auf "...die gleichen Bezeichnungen zu beschränken", wie Du Dir wünschst. "MIPS" heißt "Million Instructions Per Second" und ist die Zahl an "Autos" (Prozessoroperationen), die die Konsole pro Sekunde verarbeitet. Die modernen Konsolen werden zwischen 50 und 100 MIPS haben, jagen also jede Sekunde 50 bis 100 Millionen (!) lichtschneller "Autos" über eine Autobahn mit 32 oder 64 Fahrspuren (das SNES oder Mega Drive schafft auf seinem 16-Bit-Datenbus "nur" ca. eine Million Operationen pro Sekunde, hat also 1 MIPS). Die Maßeinheit MIPS eignet sich recht gut, um die nackte Rechenpower einer Konsole zu bemessen. Trotzdem sagt sie alleine noch gar nichts über die Leistungsfähigkeit des Geräts aus. Tip: VIDEO GAMES lesen! Sobald die neuen Geräte da sind, werden wir sie ausführlich unter die Lupe nehmen, vergleichen und Euch auch die Grundlagen mitliefern.

Yeti

Ob Ihr es nun glaubt oder nicht: Shen Long aus *Street Fighter II* (von dem jeder annahm, er würde nicht existieren) gibt es doch! Zwar findet Ihr ihn weder in den beiden SNES-Fassungen noch in der Mega-Drive-Version, aber in der 91er Automatenversion (*Street Fighter II: The World Warrior*). Zwar habe ich ihn im Spiel selbst noch nicht gesehen (Anm. d. Red.: murmelmurmel) aber sein Gesicht erspähte ich auf einem der vielen Roll-Chips der TV-Platine. Um ihn zu sehen, braucht Ihr die Original-Automatenplatine. Bevor Ihr Eure Abspielkonsole einschaltet, müßt Ihr Schalter 8 der dritten Schalterreihe auf der Platine (gekennzeichnet mit dem Buchstaben B) auf ON stellen. Nachdem Einschalten erscheint ein Option-Screen, in dem Ihr die Option "Backgrounds" auswählt. Mit Hilfe des Joystickhebels "durchleuchtet" Ihr so alle Grafikdaten auf der Platine (in verfremdeten Farbtönen). Ziemlich bald werdet Ihr auf ein völlig unbekanntes Gesicht stoßen. Vermutlich ist es Shen Long.

Marco Wannenmacher, Vöhringen

Geil! Hoffentlich ist es nicht der Yeti. Den hat nämlich auch noch keiner selbst gesehen...

Wertungswut

Wenn Ihr ein Spiel mit 79 Prozent Spielspaß bewertet, könntet Ihr doch ein Auge zudrücken und es auch mit 80 Prozent bewerten oder? Rafael Sladek

Nö, da sind wir pingelig – vor allem, wenn es um unsere kostbaren Classics geht. Sind wir der Meinung, das Spiel hat einen Classic verdient, bekommt es ihn auch. Bei einem Spiel, das ganz knapp unter dem Classic bleibt, waren wir uns in der Wertungskonferenz einig, daß es zwar gut ist, aber auf keinen Fall einen Classic verdient. Das kann z. B. passieren, wenn ein ansonsten classicverdächtiger Titel zu wenig Levels hat, wenn zu wenig neue Ideen drinstecken oder wenn das Spiel viel zu schwer bzw. zu leicht ist. Außerdem könnte es ja sein, daß wir mit einer 79er Wertung bereits ein Auge zugedrückt haben, und auch 75 Prozent vertreten könnten...

Es wäre gut, wenn Ihr nicht nur den Spielspaß sondern auch den Dauerspaß einführen würdet.

Alexander Buza, Nordheim

Stimmt. Nur ist das nicht durchführbar, weil man den Überblick verlieren würde. Die paar Tage, die wir Zeit haben, ein Testmuster durchzuzocken, reichen nicht für die Dauerspaßwertung. Wir müßten ständig mit Dauerspaßwertungen hinterherhusten. Das machen wir lieber nur einmal im Jahr: Mit den Hits des Jahres.

Blöd

Ihr seid doch eine Zeitschrift für Jugendliche. Glaubt Ihr, daß wir Genies sind oder Intellektuelle, oder warum bespickt Ihr Eure Tests so mit Fremdwörtern, daß sie ein Römer verstehen könnte? Welcher 12jährige soll z. B. wissen, was "*feminier Wurfstil*" bedeuten soll oder "*unorthodox*"?

Moritz Fröhner, Ulm

Lies VIDEO GAMES, und Du lernst noch was bei! Allerdings mußt Du Dir ab und zu die Mühe machen und Deinem Dad, Deiner Mam oder sonst einem Zeitgenossen auf den Senkel gehen, indem Du ihm Löcher in den Bauch fragst. Soll schließlich keiner behaupten können, Videospieler bleiben doof. Eigentlich sind wir der Meinung, man könne unser Gelaber größtenteils entziffern. Falls Ihr anderer Meinung seid, bombardiert uns mit Protestpost! Ein "femininer Wurfstil" ist übrigens ein weiblicher, ein mädchenhafter Wurfstil. Kommt aus dem Lateinischen von "Femina", die Frau. "Unorthodox" läßt sich mit "unüblich" übersetzen. Eigentlich heißt es "Abweichend von einer starren Lehrmeinung". Zugegeben, Deine Beispiele waren etwas starker Tobak für einen Zwölfjährigen. Verzeihung!

Seid Ihr wirklich alle so blöd, wie Ihr ausseht? Ach ja, Eure Zeitschrift macht sich hervorragend als Kaminanzünder!

Oliver Chardon, Mönchengladbach

Extrem trivial definiert, geht unsere kognitive Kapazität reziprok proportional konform zum realisierbaren Volumen des subterranen Nachtschattengewächses Solanum Tuberosum (winke-winke Mooritz Frööhner aus Uhulm!). Kurz gesagt: ja. Denn bekanntlich ernten die dümmsten Bauern die dicksten Kartoffeln. Was die Sache mit dem Kamin angeht: So kann wenigstens keiner behaupten, dieses Heft sei zu gar nichts nütze. Solange Du auch im Sommer jeden Monat 5,80 Mark für Kaminanzünder ausgibst, soll's uns recht sein (scheffel, gier)...

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion



MAIL-O-MANIA
Postfach 1304
85531 Haar bei München

RAT & TAT

Nach wie vor ist das Neo Geo das heißeste Rat & Tat-Thema. Mit neuem Zubehör tauchen allerdings auch für das Super Nintendo wieder altbekannte Probleme auf.

Is' doch ganz einfach

Welches System lohnt sich eher, ein Neo Geo oder eine MAK bzw. V1?

Wieso benötige ich einen 50/60-Hz-Umbau beim Neo Geo, wenn die Spiele aus Japan und den USA sowie auf den deutschen Geräten laufen?

Kann ich ein Neo Geo an einen Philips Artist Series CM8833-II-Monitor anschließen?

Bei wievielen Händlern kann man zwischen einem RGB- und einem PAL-Neo-Geo wählen? Ist damit das ganze Gerät gemeint, oder bezieht sich die Bezeichnung nur auf das Kabel?

Benjamin Pross, Reisbach

Ist es möglich, ein SNK-Neo-Geo an den 1084S-Monitor von Commodore (ohne Scart-Buchse) anzuschließen? Wenn ja, liegt ein entsprechendes Kabel bei? Welche Version des Neo Geos müßte ich kaufen? Läuft das Neo Geo überhaupt an einer deutschen 220-Volt-Steckdose? Braucht man wie bei anderen Konsolen einen Adapter, um japanische Spiele zu benutzen?

Stefan Schleicher, Stuttgart

Ihr habt geschrieben, daß das Neo Geo "nur" 16 Bit aufweist. Wie kommt es dann, daß beispielsweise *Art Of Fighting* 180 Megs hat? Die Höchstleistung beim Super Nintendo beträgt gerade 20 Megs, auf dem Mega Drive sinds 24 Megs. Warum können letztere nicht eine so große Kapazität haben? Liegt es vielleicht an den Neo-Geo-Custom-Chips?

Carsten Pohlmann, Klein-Linden

Es gibt hier zwei verschiedene Arten von Neo Geos zu kaufen: Das sogenannte Pal-Gerät läuft mit 50 Hz und verfügt über einen Antennenausgang. Es ist so an jeden Fernseher anschließbar. Zusätzlich liegen das FBAS-(Normal-Video) und das RGB-Signal an der "A/V Out"-Buchse an (mit 50 Hz Bildwechselfrequenz/Halbbildern pro Sekunde). Das sogenannte RGB-Gerät könnte genausogut als "Import-Neo-Geo" bezeichnet werden. Es werkelt auf 60 Hz-Basis und hat keinen Tuner. Über die A/V-Out-Buchse rauscht das Bildsignal mit 60 Halbbildern pro Sekunde Richtung Fernseher. Wer eine betagte Glotze besitzt, sollte deshalb vor dem Kauf eines RGB-Neo-Geos einen Fachmann fragen, ob der Fernseher mit den 60Hz klarkommt. Der Unterschied zwischen Neo und MAK bzw.V1 liegt auf der Hand: Für die Platinen-Abspielgeräte existiert mehr Software, dafür sind Automatenplatinen auch gebraucht noch weit teurer, als Neo-Geo-Module. Ein Umbau ist für ein Neo Geo nicht nötig, da auch alle Importmodule auf der PAL-Konsole laufen. Falls Dein Philips-Fernseher (oder Monitor?) über eine Scart-Buchse verfügt, dürfte der Anschluß eines Neo Geos kein Problem sein. Auch der Anschluß an einen 1084S-Monitor mit der Commmodore-typischen Rundbuchse könnte möglich sein. Allerdings kommt's hierbei auf den speziellen Typ von Monitor und Neo Geo an. Wende Dich mit diesem Thema doch direkt an einen Zubehörhändler (z.B. Wolf Soft) und probier einfach aus, ob's klappt. RGB-Geräte (60Hz) findet Ihr entweder bei M&B direkt, auf dem Gebrauchtmarkt (über die einschlägigen Clubs) oder bei Händlern, die auch sonst Spiele und Hardware importieren. Das PAL-Neo-Geo erhaltet Ihr sicherlich an denselben Adressen. Generell läuft kein Neo Geo mit 220 Volt. Die passende Spannungsversorgung ist 9 Volt Gleichspannung (wie auch für Mega Drive, Mega CD, Import-Super-Nintendo, PC-Engine, Jaguar, Master System, Game Gear). Ob 110 oder 220 Volt, das ist dem Neo Geo wurscht. Das mitgelieferte Netzteil (mind. 1200 mA) erzeugt die nötige Spannung. Zum Thema "Bit & Megs" (und ganz langsam zum Mitschreiben): Daß das Neo Geo 16 Bit hat, bedeutet lediglich, daß die Daten im Prozessor auf 16 parallelen Leitungen verarbeitet werden. "180 Megs" heißt, daß das Programm auf dem Modul 180 Megabit an Daten umfaßt (entspricht 22,5 Megabyte). Daß die normalen Konsolen "nur" 20-24 (das Super Nintendo kann übrigens 32 MBit) verarbeiten, liegt lediglich am Betriebssystem und an der Art und Weise, mit der die Module ausgelesen werden.

Ein Greenhorn

Da ich noch ein Neuling bin, habe ich einige Fragen: Brauche ich für die US-Importe *NHL Hockey '94* und *Madden NFL '94* einen Adapter? Werden die beiden Spiele in absehbarer Zeit auch offiziell erscheinen? Wenn ja, werden sie dann billiger? Wo bekomme ich den, in den Tests erwähnten, Fünf-Spieler-Adapter? Sind bei diesem Joypads dabei? **Markus Kaiser, Traunwalchen**

Um US-Importe auf einer PAL-Konsole zu spielen, brauchst Du grundsätzlich einen Adapter. Das Angebot ist hier inzwischen ziemlich groß. Wende Dich doch an einen Händler (siehe Anzeigen). Der dürfte auch den Fünf-Spieler-Adapter im Angebot haben. *NHL Hockey '94* ist bereits offiziell zu haben; da Football in Deutschland noch nicht so populär ist wie Eishockey, gab's bis Redaktionsschluß noch keinen Termin für eine offizielle *Madden NFL '94*-Version. Ein deutsches Super-Nintendo-Spiel liegt preislich zehn bis 20 Mark unter einem US-Import.

Schraube locker

Ich besitze vier Super-Nintendo-Module, bei denen etwas im Inneren klappert, wenn man sie schüttelt. Meiner Meinung nach sind einige Schrauben locker. Könnt Ihr mir einen Schraubenschlüssel zuschicken, mit dem ich sie wieder festziehen kann? Gibt es diesen Schlüssel in Eisenhandlungen zu kaufen? Welche Größe hat er? Wie fest muß ich die Schrauben anziehen? **Richard Gnad, Linz**

Mit diesen Sternkopf-Schrauben hat sich Nintendo etwas ganz Besonderes einfallen lassen, um fremdes Herumbasteln an Konsole und Modul zu verhindern. Ich habe mir in mühevoller Kleinarbeit aus einem Aufsteckschlüssel einen Nintendo-Schlüssel zurechtgefeilt (und den hüte ich, wie meinen Augapfel!). Zu kaufen gibt's das Teil nämlich nirgends. Du könntest ja bei Nintendo anrufen, ob sie Dir nicht einen schicken, aber das hat sicher wenig Aussicht auf Erfolg. Findige Bastler haben dennoch eine Methode gefunden, den Nintendo-Schrauben Herr zu werden: Sie verwenden ein passendes Kup-

ferröhrchen und spannen es in einen Akku-Schrauber (Bohrmaschine) ein. Mit Linkslauf und etwas Druck lassen sich die Schrauben so lösen. Beim Zusammenbauen sollte man dann normale Kreuzschlitzschrauben verwenden.

Action Replay Trouble

Ich spiele *Secret Of Mana* (US) auf meinem deutschen Super Nintendo über das Action Replay Pro 2. Die meisten Spiele laufen darauf. Bei *Secret Of Mana* kann ich nicht abspeichern und *Mario Kart* verweigert seinen Dienst. Wißt Ihr etwas darüber?

Sven Haese, Gießen

Grundsätzlich ist bei der Kombination von Speicherbatterie-Modulen und dem Action Replay Pro Vorsicht geboten. Uns ist es auch schon oft passiert, daß bei der Suche nach dem richtigen Code der Spielstand flöten ging. Mit Deinem *Super Mario Kart*-Problem bist Du nicht allein. Wir haben einen ganzen Sack voll Briefe erhalten, in denen dasselbe steht. Ich fürchte, *Mario Kart*-Piloten müssen sich damit abfinden, daß sie keine Bestzeiten erschummeln können (Ätsch!).

RGB = 60Hz?

Zum Thema RGB (lacht mich jetzt bitte nicht aus): Ich besitze einen Fernseher mit Euro-AV (Scart) und ein deutsches Mega Drive. Kann ich mir jetzt ein RGB-Kabel kaufen oder brauche ich einen 60-Hz-Fernseher?

In Eurem Saturn-Artikel (VG 4/94) habt Ihr geschrieben, die CPU sei ein SH 2 (32 Bit RISC) x2. Was bedeuten "x2" und die Bezeichnung "intelligent CD"?

Simon Lorenz, Owingen-Billafingen

HuaHaHaHa! Gröhl! Ablach! Habt Ihr das gehört? Brüll! Kicher! Doch im Ernst: RGB ist nicht gleichbedeutend für 60 Hz. Es gibt sowohl RGB mit 50 Hz, wie mit 60 Hz. Aus Deiner Konsole kommt das RGB mit 50 Hz heraus, Du brauchst also keinen neuen Fernseher. Das "mal zwei" heißt, daß der Saturn als Parallelrechner geplant ist. Es werkeln also zwei dieser 32Bit-RISC-Prozessoren nebeneinander her. Ein "intelligentes CD-ROM" ist mal wieder ein Ausdruck, mit dem der Hersteller Eindruck schinden will. Es bedeutet lediglich, daß die Daten von der CD nicht direkt an den Prozessor geleitet, sondern vorbearbeitet und/oder zwischengespeichert werden.

MAGNAMEDIA Verlag AG
Redaktion



Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar bei München



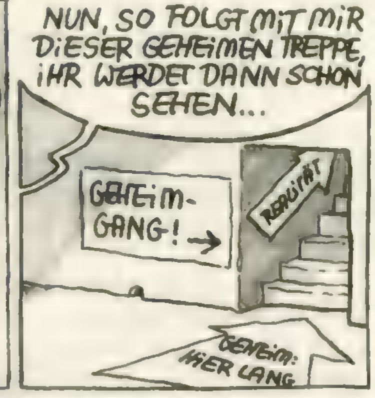
© 1994 by K.B.

Folge 11; was bisher geschah: Wirklich alles noch einmal? Na gut, also - Alex und Bruno geraten beim Videospielen in die Welt innerhalb des Spielemoduls, treffen dort die Teenage-Mutant-Hero-Turkeys, lernen Nintentown und Vario kennen, wandern mit den Turkeys durch's Niemandsland, werden von der Video-Games-Gang gefangengenommen, befreien sich, lernen Sugarlopal und Tonic kennen, machen ein paar Blechaffen nieder, treffen die Video-Games-Gang und Vario wieder, und erfahren wo die Zeitungs herkommen. Alles klar? Na dann weiter...





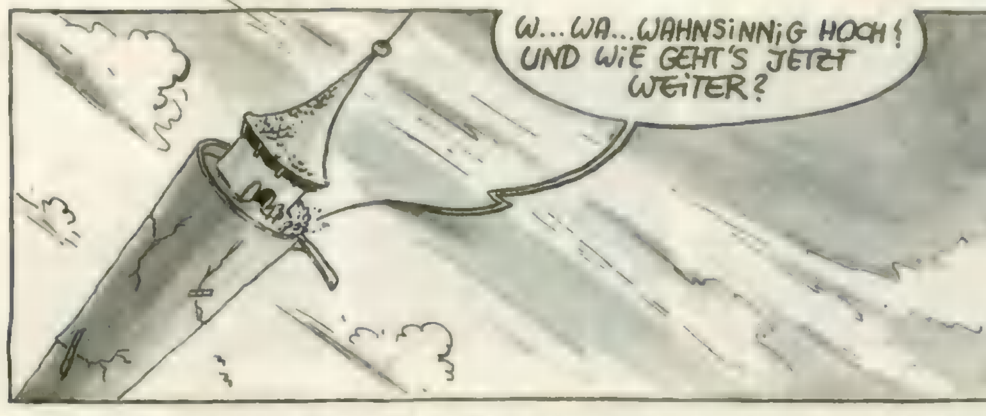


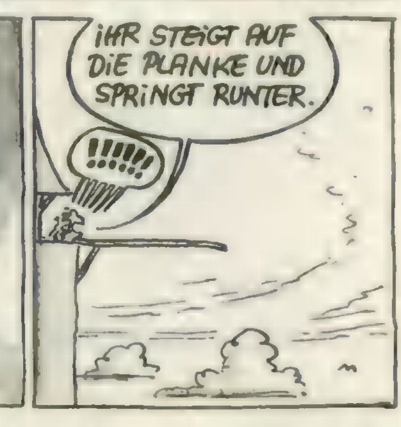






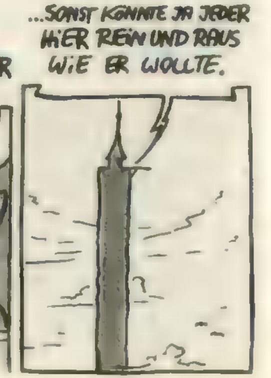












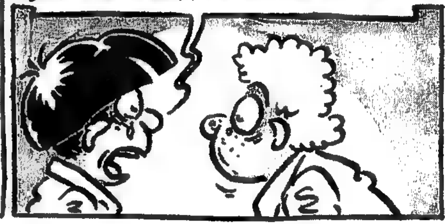






















Vario, Tonic und die Turkeys [illegible] nach all den über[illegible]denen Abenteuern einen heben - **ein schönes Ende!** Wie, NICHT? Was mit Alex und Bruno los ist? Ob Donutella [illegible] wieder seinen Helm ablegt, ob wir auch nach diesem Super-Wahljahr noch die gleiche Regierung haben und was überhaupt der Sinn des Lebens ist? Na gut, wenn's Euch interessiert, [illegible] werde ich wohl *noch eine Folge* machen müssen, um [illegible]stens die letzte Frage [illegible]reichend zu beantworten. Bis zum nächsten Mal also.

TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplexe Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spieleexperten: In dieser Rubrik melden sich die absoluten Superchecker zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer, auch wenn Benni H. aus Krefeld der Meinung ist, daß "seitenlange Komplettlösungen eh kein Schwein interessieren". Ich bin übrigens nach Erhalt Deines Briefes, lieber Benni, durch die Redaktionsräume getigert und habe, völlig verunsichert ein paar Schweine, die mir gerade über den Weg liefen, befragt. Unsere Schweine sind daran interessiert! Also, Augen zu und durch.

Ich habe die Tonne Material, die mir Frank hinterlassen hat, inzwischen ausgewertet – und bin entzück! Unter den Lesern dieser Zeitung sind so wahnsinnig geile Cracks, daß mir das Herz vor dieser Ausgabe blutete, weil wir all die phantasievollen Zeichnungen und Ratschläge hier nie und nimmer unterbringen konnten. Ich sag nur: nicht verzagen, diese Tage auch mal beim neuen Sonderheft Tips und Tricks nachfragen.

WIE LÄUFT'S?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. Karten und Zeichnungen können ab sofort auch farbig auf **weißem Papier (weder kariert noch liniert)** eingesandt werden, da wir unsere berüchtigte mürrische Computeranlage auf Trab gebracht haben.

2. Bitte gebt bei allen Einsendungen unbedingt Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an.

3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC habt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format (MS-DOS); Zeichnungen auf jeden Fall ausgedruckt und **nicht** als Datei.

4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, verziehen sich hastig in die Mülltonne. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.

5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario-* oder *Megaman*-Spielen *(Megaman X eingeschlossen)* sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic*, *Mickey Mouse* und *JP* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse :
MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

Super Metroid
Super Nintendo



Claudio Sozio aus Duisburg war so sozial, uns einige Tips für die Reise zu Mother Brain mit auf den Weg zu geben.

Allgemeine Tips
Blaue Türen: werden durch einen normalen Schuß geöffnet
Rote Türen: können mit 5 Raketen oder einer Super-Rakete geöffnet werden
Grüne Türen: können nur mit einer Super-Rakete geöffnet werden
Gelbe Türen: können nur mit Super-Bomben geöffnet werden, dazu muß man sie ganz nah an die Tür legen

Gegenstände:
verschiedene Beam-Strahler:
Charge Beam – durch längeres Knopfdrücken wird er aufgeladen
Ice Beam – friert Gegner ein, und zerstört sie dann erst beim nächsten Schuß
Wave Beam – ein breitgefächerter Strahl
Spazer Beam – schießt drei Strahlen auf einmal
Plasma Beam – zwei starke Strahlen auf einmal

Anzüge:
Varia Suit – besserer Schutz
Gravity Suit – erlaubt unserer Hauptfigur, sich in Wasser und Lava wie draußen zu bewegen

Fähigkeiten:
Morphing Ball – mit diesem Gegenstand kann man sich in einen Ball verwandeln und so durch kleine Öffnungen rollen
Bomb – gibt uns die Fähigkeit, im eingerollten Zustand Bomben zu legen
Screw Attack – tötet die Feinde, wenn man kreiselnd springt. So können auch Steine zerstört werden, indem man von unten gegen sie springt.

Schuhe:
Hi-Jump Boots – erlauben es, höher zu springen
Space Jump – man dreht sich, wenn man springt und kann durch dieses Extra auch Doppelsprünge ausführen. Das bedeutet, daß man nach einem Sprung während des Runterfallens erneut springen kann. Unter Wasser oder Lava kann man mit diesem Extra nochmals springen, um somit zu höher gelegenen Ebenen zu gelangen.
Speed Booster – erlaubt Dir, schneller zu rennen und Steine zu zerbrechen, die mit so einem Symbol _>_ gekennzeichnet sind.

Waffen und Extras:
Missile – Öffnet rote Türen (5 Raketen) und zerstört große Gegner
Super Missile – Öffnet grüne Türen (1 Rakete) und zerstört große Gegner
Super Bomb – Öffnet gelbe Türen (1 Bombe) und zerstört viele Steine auf dem gesamten Bildschirm
Haken – mit seiner Hilfe kann man sich über Abgründe schwingen,

falls über diesem Abgrund oder Lavasee Steine vorhanden sind, an denen der Haken befestigt werden kann.

Fähigkeiten, für die man einen besonderen Gegenstand benötigt:

Sobald man den Speed Booster hat, bekommt man die Fähigkeit senkrecht in die Höhe zu fliegen. Dazu muß man erst die Geschwindigkeit erreichen, mit der die Figur anfängt zu blinken. Als nächstes muß das Steuerkreuz nach unten gedrückt werden. Nun nur noch den Sprungknopf drücken, und und schon schießt man in die Höhe und zerstört dabei fast alle Steine, die im Weg sind.
Der Space Jump kann auch dazu eingesetzt werden, um von Wand zu Wand zu springen. Dazu springt Ihr im eingerollten Zustand an die eine Wand. Dann müßt Ihr das Steuerkreuz in die entgegengesetzte Richtung drücken und gleichzeitig den Sprungknopf drücken (schwer!).
Schwierige Stellen:
Viele Steine haben ein Symbol, das zum Vorschein kommt, wenn man z.B. auf sie schießt. Dieses Symbol ist ein Hinweis für den Spieler, wie diese Steine zu zerstören sind. An einigen Stellen im Spiel befinden sich große Statuen, die nichts in ihren Händen halten. Dort muß man sich auf deren Hände stellen und sich zusammenrollen.
An einer Stelle läuft man durch eine Röhre aus Glas. In diese Röhre muß nur eine Super-Bombe gelegt werden, und ein weiterer Weg ist geöffnet.
Ihr solltet Euch öfters durch Treibsand fallen lassen, da man so meist zu versteckten Orten kommt.
Außerhalb der Norfair Area solltet Ihr den Eisstrahl ausschalten, da Ihr so die Gegner mit nur einem Schuß beseitigen könnt und sie nicht vorher einfriert.
An vielen Stellen im Spiel sind Röhren vorhanden, aus denen immer wieder Gegner hervorkommen. An diesen Stellen ist es möglich, seinen gesamten Vorrat an Waffen sowie Energie aufzustocken, da die Gegner Waffen und Energie hinterlassen.

CRATERIA

WRECKED SHIP
BRINSTAR
TOURIAN
BRINSTAR
MARIDIA
BRINSTAR

LEGENDE

- : GEGENSTAND
- S : SAVESTELLE
- M : MAP
- E : ENERGIESTELLE
- R : RAKETENSTELLE
- : LEVELENDGEGNER
- B : MOTHER BRAIN

WRECKED SHIP

CRATERIA
CRATERIA

TOURIAN

CRATERIA

NORFAIR

BRINSTAR



Ihr solltet jeden Raum mit dem Röntgenblick durchsuchen, um auch wirklich alle Geheimgänge zu finden.

Des weiteren solltet wirklich alle Räume aufgesucht werden, in denen Extras versteckt sind. Meist wird ein bestimmter Gegenstand benötigt, um an schwierigen Stellen weiterzukommen.

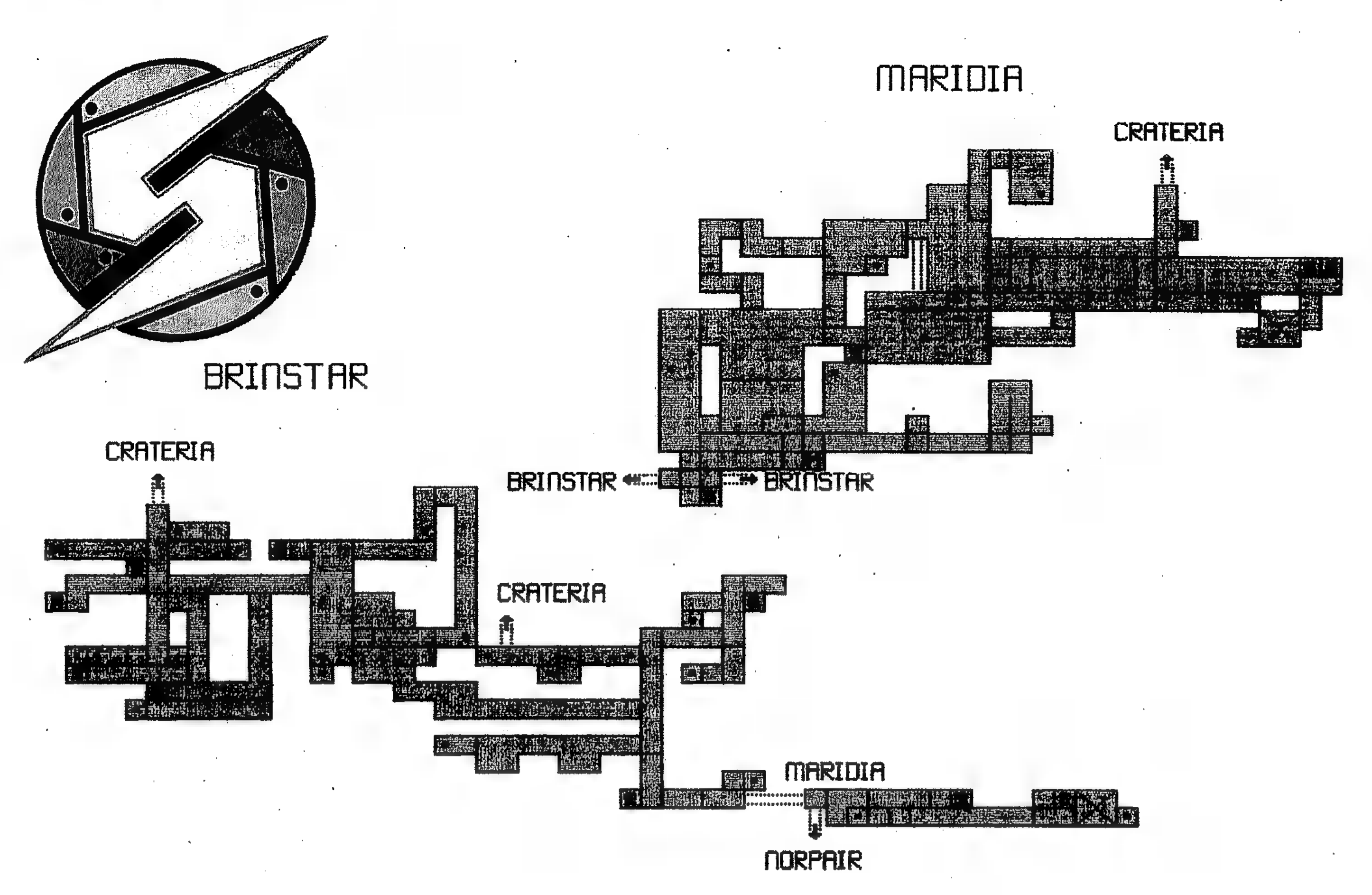
Um höher gelegene Plattformen zu erreichen, ist es manchmal nötig, Gegner mit dem Eisstrahl einzufrieren, um diese dann als Plattformen zu gebrauchen.

Nach Turion kommt Ihr erst, wenn Ihr alle Level-Endgegner beseitigt habt. Bevor Ihr jedoch nach Turion geht, solltet Ihr Euren gesamten Super-Missile-Vorrat auffrischen, da es, falls Ihr erst mal unten seid, kein Zurück mehr gibt. Ihr solltet dort auch keine Super-Missile verbrauchen, da Ihr sie dringend gegen Mother Brain benötigen werdet.

Endgegner:

Vor den Endgegnern solltet Ihr auf jeden Fall abspeichern. Zu verletzen sind sie nur durch Raketen, Bomben und durch den aufgeladenen Beam-Schuß. Wenn die Raketen im Kampf jedoch zur Neige gehen, solltet Ihr auf die Geschosse der Endgegner schießen, da diese meist Extras hinterlassen. Für Mother Brain benötigt man eine besondere Taktik. Als erstes solltet Ihr Euch den Weg zu Mother Brain freischießen. Das bedeutet, daß Ihr alle Öffnungen, die versperrt sind, mit Raketen freischießt. Wenn Ihr bei Mother Brain, die sich in einem Glasgefäß aufhält, angekommen seid, geht Ihr am besten sofort wieder raus aus dem Raum, um nochmals Raketen aufladen zu gehen. Jetzt könnt Ihr sofort zum Gefäß laufen, da Ihr Euch schon vorher den Weg freigeschossen habt. Das spart Munition. Nun müßt Ihr mit Raketen so lange auf das Glasgefäß schießen, bis Mother Brain vernichtet zu sein scheint. Jetzt müßtet Ihr noch ca. 50 Raketen haben. Sobald Mother Brain aufgestanden ist, bewegt Ihr Euch genau unter ihren Kopf und feuert mit Beam-Schüssen auf den Kopf. Die einzige Waffe, mit der Euch Mother Brain so treffen kann, sind Bomben, die sie auf den Boden wirft. Denen könnt Ihr jedoch mit einem Sprung leicht ausweichen. Sobald der Gegner mit Feuer aus seinen Armen feuert, lauft Ihr nach rechts und feuert mit Euren letzten Raketen schräg auf den Kopf. Wenn das noch nicht ausreicht, feuert weiterhin mit Beam-Schüssen von dort. Ihr habt es fast geschafft, wenn Mother Brain ihr Gehirn auflädt und dann mit einem mächtigen





Strahl auf Euch schießt. Diesen könnt Ihr jedoch nur überleben, wenn Ihr noch ca. 300 Energiepunkte habt. Falls nicht, tötet euch der Strahl. Ab hier wird nicht mehr verraten.

Mega Man X
Super Nintendo

Peter Griesbeck aus Pettendorf hat Sigma samt Köter besiegt – hier seine Lösung:

Es empfiehlt sich, die Level in folgender Reihenfolge zu spielen und die in der Klammer bezeichneten Waffen zu benutzen.
1. Chill Penguin (X-Buster, später den Flammenwerfer)
2. Storm Eagle (S. Ice/X-Buster, später den C. Sting)
3. Spark Mandrill (S. Ice)
4. Flame Mammoth (Storm T.)
5. Armored Armadillo (E. Spark)
6. Launch Octopus (Storm T., R. Shield, später Cutter und X-Buster)
7. Boomer Kuwanger (Homing T.)
8. Sting Chameleon (B. Cutter)

Level 1 Endgegner:
4322 1482 8756
Weicht den kleinen Eiswürfeln aus und schießt, sobald er still steht. Sollten Eure Schüsse abprallen, rettet Euch an die nächste Wand, dann rutscht Chill Penguin im nächsten Moment auf Euch zu. Geht nie zu nah ran, da er Euch sonst mit seinem Eisatem einfriert. Hängt er sich an den Ring in der Mitte, schießt ihn einfach mit Dauerfeuer herunter.

Level 2:
5718 5337 6371
Fahrt mit den Förderbändern gleich zu Beginn ganz nach oben auf das Dach des "Airport 1001". Hier trefft Ihr auf ein Geschütz, das auf einer Hebebühne steht. Zerstört es, fahrt mit der Hebebühne nach oben, zerschießt dort die Glasscheibe und springt in den "Tower". Am Ende des Glastunnels erwartet Euch der erste Subtank. Lauft oben weiter, bis Ihr an einen dünnen, hohen Metallturm gelangt. Klettert hoch und rutscht auf der anderen Seite gleich wieder nach unten.
Auf halber Höhe müßtet Ihr rechts ein paar Flaschen mit einem Flammenzeichen sehen. Diese müßt Ihr nun zerstören, um im Innern des jetzt offenen Raumes eine Transformationsbox mit einem Helm für Mega Man zu finden.

Endgegner:
Rennt gegen den Wind seiner Flügel an und schießt, was das Zeug hält. Weicht ihm aus, wenn er diagonal über das Bild geflogen kommt und wiederholt dasselbe Spielchen wie zu Anfang.

Level 3:
5611 7377 6181
Mit dem Storm Eagle habt Ihr einen Großteil der Verteidigungsanlagen des 3. Levels zerstört. Der glibberige Zwischengegner sollte mit dem Storm T. als Waffe kein Problem sein.

Endgegner:
Gegen den Spark Mandrill den S. Ice einsetzen; deckt ihn, sobald er sich von einer Eisschicht befreit hat, mit der nächsten ein.

Level 4:
5611 7378 6171
Lauft immer unter den Förderbändern entlang, bis Ihr zu einer hohen Wand kommt (unter dem Förderband vor der Wand liegt ein Herzteil).
Erklimmt nun die Wand und haltet Euch ganz oben links. Dort erwartet Euch dann schließlichder zweite Subtank.

Endgegner:
Wenn das Mammoth auf Euch zuspringt, müßt Ihr in die obere linke oder rechte Bildschirmecke springen. Von dort mit einem großen Sprung über das Mammoth springen, und immer, wenn sich die Gelegenheit bietet, einen Storm abfeuern.

Level 5:
1147 8487 1546
Wenn aus einer Höhle das Dornen-Walzengefährt herauskommt, dann lauft Ihr so lange vor ihm her, bis es in die Stacheln fällt und Euch nichts mehr antun kann. Wenn Ihr jetzt bis zu der Höhle zurückgeht, aus der das Gefährt kam, dürft Ihr den dritten Subtank Euer Eigen nennen. Die zweite Dornenwalze erledigt Ihr am besten von hinten mit dem Flammenwerfer. So trefft Ihr weiter hinten im Tunnel auf das zweite Herzstück.
Um zum Endgegner zu gelangen, steigt Ihr auf das letzte Schienengefährt, und laßt Euch von diesem über die Schlucht tragen (rechtzeitig abspringen!).

Endgegner:
Der Armored Armadillo ist sehr anfällig gegen die E. Sparks. Nach dem ersten Treffer verliert er den

größten Teil seiner Panzerung. Jetzt könnt Ihr auf ihn schießen, wenn er sich zusammenrollt. Seinen Schüssen könnt Ihr ausweichen, wenn Ihr mit dem Dashrun unter ihnen durchschliddert.

Level 6:
5447 1757 6516
Steigt mit dem dritten Strudel nach oben, zerstört dort das Kanonenboot, und laßt Euch mit ihm ganz nach unten sinken. In der freigelegten Höhle erwartet Euch eine Schlange, die mit dem Storm T. leicht zu erledigen ist. Ist die Schlange zerstört, erwartet Euch eine Aufstockung Eures Energiebalkens durch ein Herz, das weiter rechts gefunden werden kann.

Endgegner:
Attackiert ihn mit dem Storm T. und dem S. Ice, und rutscht, falls notwendig, aus dem Anziehungskreis seines Strudels. Ihr könnt Euch auch in geringem Abstand vor ihn stellen und mit dem X-Buster ballern, was das Zeug hält.

Level 7
Endgegner:
5573 3216 5284
Solange mit Suchraketen bombardieren, bis er das Zeitliche segnet. Auf diese Weise solltet Ihr Boomer ohne größere Probleme besiegen.

Level 8:
5576 4246 5518
Nehmt vor dem Eingang in die große Höhle einen tüchtigen Anlauf und springt an die Wand über dem Eingang zur Höhle. Oben angekommen, zerstört Ihr den Zyklopenroboter, indem Ihr mit dem Storm oder mit dem S. Ice auf sein Auge schießt. Als Belohnung für die Schinderei erwartet Euch eine Transformationskammer mit einem stärkeren Brustpanzer.

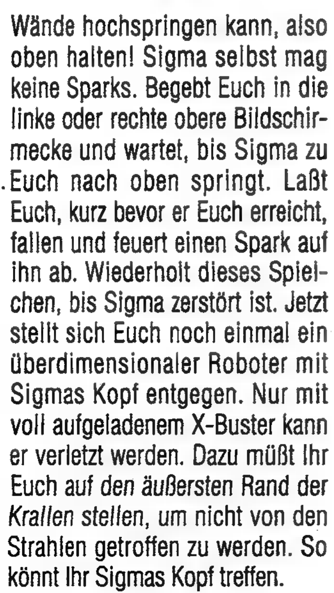
Endgegner:
Schießt mit dem Cutter auf ihn und versucht, den Stacheln auszuweichen. Trefft Ihr das Chamäleon hängend mit dem Cutter, dann fällt es herunter. Also Vorsicht!
Tarnt sich das Chamäleon, so verfolgt den verschwommenen Bildausschnitt. Bevor Ihr nun Sigma einen Besuch abstattet, geht noch mal in das Chill Penguin Level. Nach einer Höhle, durch die man mit einem Roboteranzug gehen kann, müßt Ihr mit einem großen Sprung auf das Dach der Höhle. Dort zerstört Ihr mit dem Flammenwerfer die zwei Bunker, worauf Ihr ein Herz findet, um Euren Energiebalken aufzustocken. Begebt Euch jetzt noch einmal in das Spark Mandrill Level und benutzt die erste Leiter nach unten. Bald werdet Ihr den letzten Subtank sehen. Um ihn zu bekommen, müßt Ihr an die Wand springen, die Euch von ihm trennt, und ein paar B. Cutter zum Subtank rüberfeuern. Die Cutter sollten nun einen Bogen nach unten beschreiben und mit dem Subtank zurückkommen. Im Boomer Kuwanger Level bekommt Ihr mit den B: Cuttern oben an der Außenwand das letzte Herz.

SIGMA
7553 6482 7244
Zunächst begegnet Ihr dem Roboter aus dem Anfangslevel. Laßt Euch von ihm gefangennehmen. Nachdem Euer Freund Zero den Roboteranzug zerstört hat, erhaltet Ihr Eure Energie zurück. Nun könnt Ihr den Lenker des Roboteranzugs mit den Homing T. Suchraketen erledigen. Von dem im Sterben liegenden Zero erhaltet Ihr einen besseren X-Buster, mit dem Ihr nun alle Extrawaffen aufladen könnt. Als nächstes begegnet Ihr noch einmal Boomer Kuwanger, den Ihr wie zuvor erledigt. Nun trefft Ihr auf eine Roboterspinne. Sie klettert immer, die grünen Linien als Verbindung benutzend, nach unten. Die beste Waffe ist hier das S. Ice (auf den roten Kreis in der Mitte der Spinne schießen, während sie am Boden ist). Jetzt will es der Chill Penguin noch einmal wissen. Ihr nehmt die Herausforderung mit dem Flammenwerfer an, dem er nichts entgegenzusetzen hat. Gegen den Storm Eagle empfiehlt sich C. Sting. Der nächste Gegner ist ein Robotergesicht. Benutzt hier wieder die C. Stinger, um Augen und Nase zu zerstören. Sollten die Stinger zu Ende gehen, wechselt zu den Cuttern. Armored Armadillo, Sting Chameleon und Spark Mandrill dürften kein Problem mehr darstellen. Dem Launch Octopus schießt Ihr mit den Cuttern zunächst seine langen Tentakel ab. Nun stellt Ihr Euch in geringem Abstand vor ihm auf und haltet mit


VIDEO GAMES
MINIPOSTER
© Falcom 1994



dem X-Buster drauf. Ihr solltet hierbei immer den Octopus und die unterste seiner Raketen treffen, während die übrigen über Euch hinwegziehen. Das Flame Mammoth wird Euch sicherlich auch nicht lange aufhalten, so daß Ihr Euch mit E. Sparks und Shields sogleich an das Roboterfahrzeug heranmachen könnt. Den Energiebällchen weicht Ihr aus, indem Ihr Euch in die linke obere Bildschirmecke flüchtet (und immer schön auf das Oberteil des Fahrzeugs zielen).
Bevor Ihr [illegible] mit Sigma aufnehmt, könnt Ihr noch Eure Subtanks in der Röhre, die nach oben führt, auffüllen, indem Ihr die aus den Löchern kriechenden Raupen zerstört. Nun stellt sich Euch zuerst Sigmas Hund entgegen, der gegen das S. Ice anfällig ist, und keine

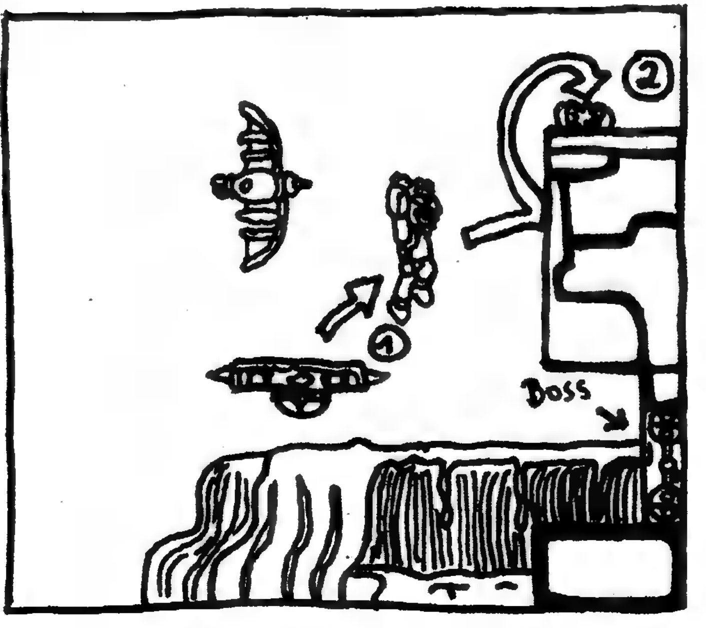

Wände hochspringen kann, also oben halten! Sigma selbst mag keine Sparks. Begebt Euch in die linke oder rechte obere Bildschirmecke und wartet, bis Sigma zu Euch nach oben springt. Laßt Euch, kurz bevor er Euch erreicht, fallen und feuert einen Spark auf ihn ab. Wiederholt dieses Spielchen, bis Sigma zerstört ist. Jetzt stellt sich Euch noch einmal ein überdimensionaler Roboter mit Sigmas Kopf entgegen. Nur mit voll aufgeladenem X-Buster kann er verletzt werden. Dazu müßt Ihr Euch auf *den äußersten* Rand der *Krallen stellen*, um nicht von den Strahlen getroffen zu werden. So könnt Ihr Sigmas Kopf treffen.

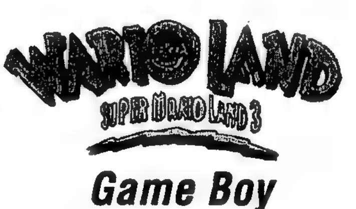
Hans-Martin Lang aus Hofheim-Wallau hat noch ein ganz abgedrehtes Special zum "Thema X", und zwar... wer das Paßwort

8	4	4	1
2	1	3	6
4	4	2	1

eingibt, hat alle Tanks, alle Herzcontainer, alle Powerups und alle Gegner schon besiegt und kann sich nun den Hadoken aus Street Fighter 2 ausborgen (Capcom macht's möglich). Dazu geht man durch das schon besiegte Armadillo stage, und sammelt das Power Up ganz oben auf der Spitze des Cliffs, vor der Tür zu Armored Armadillo, auf (siehe Skizze). Nun geht man in das Weapon select und verläßt mittels Escaper das Level. Wiederholt dies fünfmal. Beim fünften Mal erscheint Dr. Light in einem Ryu Anzug und überreicht einem Ryus Feuerball. Ihr könnt ihn nur benutzen (wie bei SF 2 unten-rechts unten-rechts in einer fließenden Bewegung), wenn Ihr volle Energie habt. Mit dem Feuerball kann man jeden Gegner/Boß mit einem Treffer besiegen. Ja, geil...







Game Boy

Christoph Balzar aus Amberg hat nicht locker gelassen, und ist bis zum großen Dschinni vor- und diesem auf die Pelle gerückt.

Vorerst noch ein paar nützliche Tips.
Wollt Ihr nie wieder Euere Schätze und Eure Goldmünzen verlieren? Dann resettet doch einfach, wenn der Game-Over-Screen erscheint (Start, Select, A, B gleichzeitig). Ihr startet wieder mit einem Leben an dem Ort, an dem Ihr aufgehört habt. Das könnt Ihr sooft machen, wie Ihr wollt und verliert dabei keinen Pfennig.

In manchen Leveln erscheinen Hühner, die außer gackern gar nichts machen. Wenn Ihr sie mit einem Gegner bewerft, legen sie 3 mal 10 Goldmünzen.
Im geheimen Level über Stage 4 in Welt 1 seht Ihr einige Schatten im Sand. Stampft doch einmal als Bull-Wario auf den Boden und dasht dann gleich nach rechts. Ihr bekommt jeweils eine 10er Goldmünze.

Habt Ihr einen Endgegner besiegt, müßt Ihr Euch, um an alle Münzen zu kommen, in die Mitte stellen und immer wieder hochspringen, anstatt stur hin und her zu laufen.

Wenn Ihr das Spiel geschafft habt, blinken alle Level auf, in denen noch ein Geheimnis verborgen *ist.*

Die letzten vier Endgegner könnt Ihr berühren.

RICE BEACH
COURSE 1: Steigt, während Ihr groß seid, die dritte Leiter runter und laßt Euch möglichst weit nach rechts fallen. Ihr landet auf den fleischfressenden Pflanzen. Jetzt müßt Ihr möglichst schnell nach rechts laufen und ein Stückchen vor der Mauer mit einem Supersprung (Steuerkreuz nach oben drücken, Anlauf nehmen und springen) nach rechts hüpfen. Es erwarten Euch 300 Herzen. Nehmt den Flammenwerfer und geht genauso wieder zurück.

COURSE [illegible]: Im zweiten Wasserbecken ist in einem Block der Schlüssel, den Ihr zur Tür am Anfang bringt
Endgegner (1):
Wenn Ihr dashen oder jetten könnt, solltet Ihr ihm gleich am Anfang (und auch sonst immer, wenn er mit dem Gesicht zu Euch steht) in den Bauch rennen. Springt so lange, wie er Euch verfolgt, über ihn. Lauft nun hin und her, damit er Euch nicht von oben trifft, bis er sich in den Boden gräbt. Hüpft währenddessen auf ihn.

MT TEAPOT

COURSE 6: Beim Münzpfeil müßt Ihr über den oberen Bildschirmrand springen. Ihr gelangt nach SHERBET LAND.

COURSE 7: Ihr seht einmal auf einer hoch gelegenen Plattform einen bröckeligen Block. Dahinter verbirgt sich eine unsichtbare Tür, in der neben der Schatztür auch noch hundert Goldmünzen sind.

COURSE 11: Fliegt den langen Schacht über die Plattformen nach ganz oben und werft den dort gefundenen Schlüssel nach rechts. Dort befindet sich das Tor.
Endgegner (2):
Hier gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder Ihr "dasht/jettet" ihn gleich zu Beginn an und werft ihn dann in die Lava oder Ihr probiert folgendes (falls Ihr klein seid): Wartet, bis er von rechts nach links (oder umgekehrt) kommt und springt in einem kurzen Bogen nach rechts und lauft dann nach links (oder umgekehrt). Das klingt recht kompliziert, ist es aber dann doch nicht. Er wird auf Eurem Kopf landen und Ihr müßt ihn nur noch in die Lava werfen. Sollte er Euch doch wider Erwarten hochheben, so müßt Ihr in die entgegengesetzte Richtung lenken, in die er Euch wirft.

SHERBET LAND

COURSE 15: Nachdem Ihr den Schalter umgelegt habt, geht Ihr so lange nach links, bis Ihr zu einer Treppe gelangt.

COURSE 16: Hinter dem dritten Viererblock ist das Schatztor. Mit dem Schlüssel vom Anfang hüpft Ihr hinter der ersten Tür ganz rechts einen Block auf und steigt damit nach oben. Lauft nun über den unsichtbaren Weg nach rechts.

COURSE 17: Holt Euch den Schlüssel in der ersten Tür und nehmt ihn mit zur dritten. Dort fliegt Ihr nach oben, wo Ihr den Schlüssel benutzt (durch Hüpfen ändert Ihr die Flugrichtung). Achtet auf die Stacheln.

COURSE 18: Geht in die erste Tür und betätigt den Schalter. Lauft jetzt wieder durch die linke Tür, steigt die Leiter hoch und folgt dem Gang.

COURSE 19: Hinter dem zweiten Viererblock ist eine Riesenmünze.
Endgegner (3):
Ihr könnt jederzeit durch das Tor gehen, denn Ihr könnt ihn nur mit einem Dash- oder Jethelm besiegen. Dafür bekommt Ihr satte 16 Leben. Gleich zu Beginn springt Ihr ihm einmal auf den Kopf und verschwindet auf der Plattform. Rempelt ihn einmal von hinten an und hüpft dann wieder auf seinen Kopf. Wenn Ihr das noch einmal gemacht habt, erwarten Euch einige Riesenherzen.

STOVE CANYON

COURSE 20: Im dritten Block ist der Schlüssel zum Tor über dem regulären Ausgang.

COURSE 23: Auf der neunten Lore laßt Ihr Euch bis kurz über die Lava fallen und springt dann schnell nach rechts. Durch den Sprungstein gelangt Ihr nach oben.

COURSE 24: Steigt die Leiter hoch und geht in die erste Tür. Darin ist eine Riesenmünze und ein Flughelm (WICHTIG!). Damit kommt Ihr in der zweiten Tür an den Schalter. Geht jetzt die rechte Leiter runter, legt den Schalter um und lauft in das Tor. Mit dem dort gefundenen Schlüssel geht Ihr zum Anfang des Levels.

Endgegner (4):
Immer wenn er seine Zunge herausstreckt, beschädigt er einen Stein am Boden. Beim nächsten Mal zerbröselt dieser und öffnet den Lavasee. Wenn seine Nase zu zucken anfängt, nehmt Ihr Abstand und wartet, bis der aus ihr kommende Stein einmal aufgekommen ist. Nun müßt Ihr ihn von unten fangen und dem Motz auf die Augen werfen. Treffen müßt Ihr ihn dreimal. Beeilt Euch!

SS TEACUP

COURSE 29: In einem langen Gang mit drei Türen geht Ihr in die zweite, springt auf den Whump, nehmt den Schlüssel und geht damit auf der ersten Leiter des Levels ganz nach oben.

COURSE 30: Auf derselben Höhe wie die Tür, die zum Endgegner führt, springt Ihr nach rechts und bringt den Schlüssel zum Boden des Abschnitts.

Endgegner (5):
Mit seinen Flügeln erzeugt dieser Papagei einen Schub in Richtung des Abgrundes (links). Lauft also in kurzen Intervallen nach rechts. Er spuckt außerdem immer wieder

zwei kleine Vögel aus, die Euch in den Abgrund schubsen wollen. Wenn sie so tief fliegen, daß Ihr auf sie springen könnt, zerhüpft Ihr sie am besten. Wenn dies nicht funktioniert, duckt Ihr Euch und springt sie von unten an. Hebt sie auf und werft sie gegen den Papagei. Er selbst greift Euch nicht an.

PARSLEY WOODS
COURSE 31: Gleich am Anfang begebt Ihr Euch mit dem Schlüssel zum Boden des Levels und bleibt dort, bis Ihr das Tor hinter einer Mauer seht. Hüpft nach oben und lauft nach rechts, bis Ihr zu einem kleinen Loch im Boden kommt. Laßt Euch dort hineinfallen.

COURSE 36: Hinter dem fünften Viererblock ist ein Riesenherz.

Endgegner (6):
Dieser Geist fliegt überall auf dem Bildschirm herum, es gibt also keinen sicheren Platz. Bleibt daher immer in Bewegung. Werdet Ihr doch einmal von ihm berührt, seid Ihr gelähmt und könnt Euch nur durch schnelles Einhämmern auf die Sprungtaste befreien. Ab und zu schickt er kleine Gespenster aus, auf die Ihr springt und sie dann auf ihn werft.

SYRUP CASTLE

COURSE 39: Einmal seht Ihr im Boden zwei Sprungsteine, die mit Steinen zugemauert sind. Besorgt Euch einen Bullhelm und zerspringt sie. Ihr gelangt so zum Schatz.

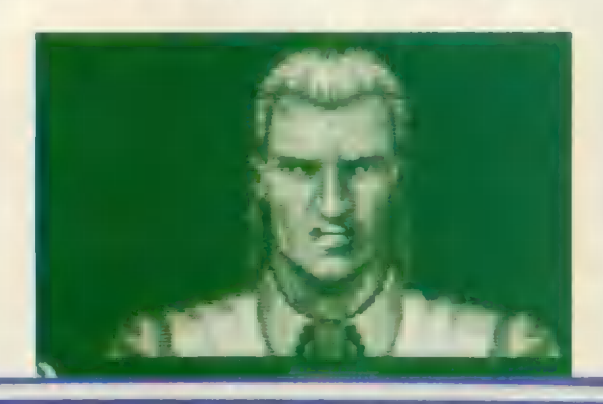
Oberendgegner (7):
Wenn er zwei Kugeln auf den Boden fallen läßt, müßt Ihr, kurz bevor sie aufkommen, in hohem Bogen über sie springen. Um an seine Achillessehne (das Hütchen) zu kommen, müßt Ihr so lange die Lampe anrempeln und werfen, bis ihr eine kleine Wolke entfleucht. Springt auf sie und steigt darauf nach oben. Nun könnt Ihr entweder auf den Dschinni springen, oder mit einem Dash durch die Luft an seinen Kopf rennen (gelingt fast nie). Am besten, Ihr springt gleich auf ihn. Wieder unten angekommen, verwandelt sich die Wolke in einen Miniflaschengeist, der Euch mit Blitzen bombardiert. Stellt Euch noch, bevor er unten angekommen ist, in eine Ecke und wartet, bis er sich ein Stückchen vor Euch befindet; springt jetzt einfach gerade in die Luft. Das Ganze macht Ihr noch vier Mal, und es ist geschafft. Wird Wario bekommen, was er sich wünscht? Sammelt mal von Spiel zu Spiel unterschiedlich viel Geld (z.B. 10 000 oder 20 000 Münzen).

Flinke Finger

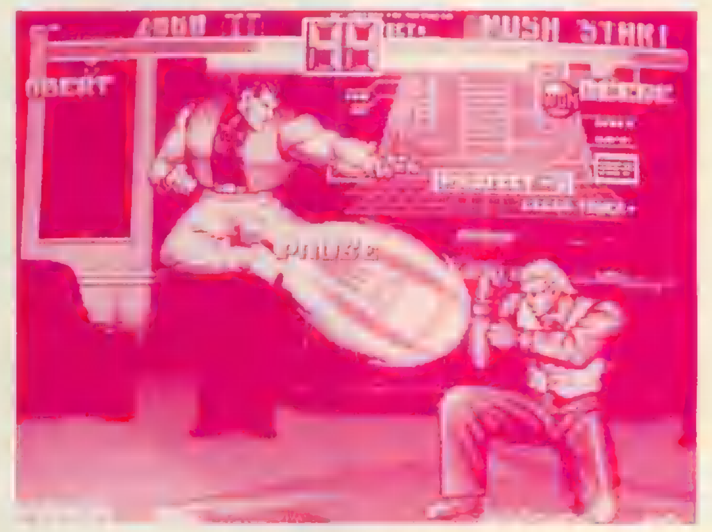
Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungstricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

Art of Fighting 2
Neo Geo

Chris Senger aus Hockenheim hat uns als Alleralleralllererster den Geese Howard Cheat (ja genau, der böse Geese Howard aus der Fatal Fury Reihe) zugeschickt. So geht's: Besiegt Mr. Big 2 : 0, wobei Ihr ihn in der zweiten Runde mit einem "Perfect" besiegen müßt. Nun folgt ein kurzer Text, in dem Geese Euren Fighter um seine Mitarbeit bittet. Dieser lehnt natürlich ab, und schon habt Ihr den Salat, und steht einem wirklich harten Gegner gegenüber.









SNES/ Mega Drive

Neue Spieler braucht das Land. Wem die Herren Pippen, Ewing und Co. inzwischen schon zu langweilig geworden sind, der kann es ja mal mit den folgenden 12 Ersatzspielern versuchen. Unter all den vielen Einsendern hat Michail Grammatikakis aus Maxdorf als Erster alle Codes für Euch herausgefunden gehabt.
Ihr könnt die versteckten Charaktere über "Enter Initials" von der Reservebank locken. Dazu müßt Ihr die ersten 2 Buchstaben eingeben, mit dem Cursor auf den dritten Buchstaben gehen und gleichzeitig L, R, Start und entweder A oder X (für SNES), bzw. gleichzeitig Start und entweder A oder B oder C drücken (für Mega Drive):

Bill Clinton: ARK + X(SN) + A(MD)
Al Gore: NET + A(SN) + B(MD)
Mark Turmell: MJT + A(SN/ MD)
Jamie Rivett: RJR + X(SN) + B(MD)
Sal Divita: SAL + X(SN) + C(MD)
Eric Samulski: AIR + X(SN) + A(MD)
Chow - Chow: CAR + X(SN) + C(MD)

DREAMSCAPE

NEUE ÖFFNUNGSZEITEN
Mo. bis Fr. 10.00 - 19.00
SAMSTAG 10.00 - 14.00

SCHEPELER STR. 3
49074 OSNABRÜCK

TEL. (BESTELLUNGEN)
0541 57014 / 15
FAX. 0541 589752

AN / VERKAUF VON NEUEN UND GEBRAUCHTEN VIDEOSPIELEN

GEBRAUCHTE SPIELE

WEITERE TITEL AUF LAGER

SUPER NINTENDO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
BUGS BUNNY RABIT RAMPAGE	50,00	80,00	75,00
CHOPLIFTER III	50,00	80,00	75,00
STAR WARS II	50,00	80,00	75,00
TURN & BURN	50,00	80,00	75,00
NBA JAM	50,00	80,00	75,00
YOUNG MERLIN	50,00	80,00	75,00
STREETFIGHTER TURBO	50,00	80,00	75,00
MEGA MAN X	50,00	80,00	75,00
MARIO ALLSTARS	35,00	65,00	60,00
PALADINS QUEST	40,00	70,00	65,00
POCKY & ROCKY	35,00	65,00	60,00
BEST OF THE BEST	40,00	70,00	65,00
SKY BLAZER	50,00	80,00	75,00
EQUINOX	40,00	70,00	65,00
ROCKN ROLL RACING	50,00	80,00	75,00
R-TYPE III	50,00	80,00	75,00
ASTERIX	40,00	70,00	65,00
BIO METAL	35,00	65,00	60,00
BUBSY (DT)	40,00	70,00	65,00
ART OF FIGHTING	50,00	80,00	75,00
ACTRAISER	35,00	65,00	60,00
B O B	35,00	65,00	60,00
HOOK	35,00	65,00	60,00
KABLOOEY	10,00	40,00	35,00
PILOT WINGS	10,00	40,00	35,00

MEGA DRIVE	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
NBA JAM	50,00	80,00	75.00
FIFA SOCCER	40,00	70,00	65,00
ALADDIN	40,00	70,00	65,00
COOL SPOT	40,00	70,00	65,00
DRAGONS REVENGE	50,00	80,00	75,00
LANDSTALKER	50,00	80,00	75,00
OLYMPIC GOLD	35,00	65,00	60,00
ZOOL	40,00	70,00	65,00
ALIEN III	20,00	50,00	45,00
DEVELISH	20,00	50,00	45,00
NHLPA HOCKEY 93	20,00	50,00	45,00
PREDATOR II	35,00	65,00	55,00
QUACKSHOT	35,00	65,00	55,00
FLASHBACK	40,00	70,00	65,00
J. MADDEN 94	50,00	60,00	75,00
MICRO MACHINES	40,00	70,00	65,00
NHL HOCKEY	10,00	40,00	25,00
RANGER X	50,00	60,00	75,00
SHINING FORCE	50,00	60,00	75,00
SONIC III	50,00	80,00	75,00
STRIDER II	35,00	65,00	55,00
SUPER KICK OFF	20,00	50,00	45,00
T2 ARCADE	35,00	65,00	55,00
WARSONG	20,00	50,00	45,00
BATMAN RETURNS	35,00	65,00	55,00

PHILIPS C D I 210	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
CDI 210 MIT FERNB.	500,00	699,00	649,00
MPEG 3 MODULE	200,00	299,00	249,00
VOYEUR	40,00	70,00	65,00
ESC. FROM CYBER CITY	40,00	70,00	65,00
STEEL MACHINE	40,00	70,00	65,00
HOTEL MARIO	40,00	70,00	65,00
PALM SPRINGS GOLF	40,00	69,90	64,90
BATTLESHIP	20,00	50,00	45,00
LINK	40,00	70,00	65,00
ZELDA	45,00	69,90	64,90
INCA	45,00	69,90	64,90

NEO GEO	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOLE & 1 JOYPAD	350,00	495,00	475,00
SAMURAI SHOWDOWN	200,00	295,00	280,00
WORLD HEROES II	100,00	165,00	150,00
NINJA COMMANDO	190,00	260,00	245,00
SENGOKU II	150,00	220,00	205,00
VIEW POINT	300,00	425,00	410,00
BASEBALL STARS II	150,00	220,00	205,00
SUPER SIDEKICKS	150,00	220,00	205,00
ART OF FIGHTING II	225,00	300,00	285,00
FATAL FURY SPECIAL	225,00	300,00	285,00
3 COUNT BOUT	150,00	220,00	205,00

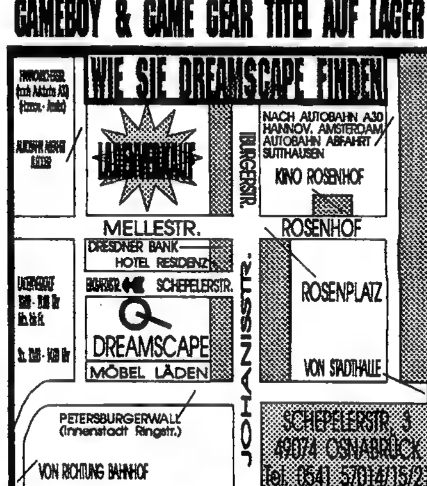
MEHR GEBRAUCHTE TITEL FÜR ALLE SYSTEME (OBEN AUFGEFÜHRT) AUF LAGER

GAMEBOY & GAME GEAR TITEL AUF LAGER

MEGA CD	ANKAUF	VERKAUF	CLUB
KONSOL	265,00	375,00	350,00
ECCO THE DOLPHIN	20,00	50,00	45,00
FINAL FIGHT	40,00	70,00	65,00
GROUND ZERO TEXAS	50,00	80,00	75,00
JURASSIC PARK	50,00	80,00	75,00
MICROCOSM	50,00	80,00	75,00
NHL HOCKEY 94	50,00	80,00	75,00
NIGHT TRAP	50,00	80,00	75,00
SPIDERMAN	20,00	50,00	45,00
THUNDERHAWK	40,00	70,00	65,00
WWF RAGE IN CAGE	50,00	80,00	75,00



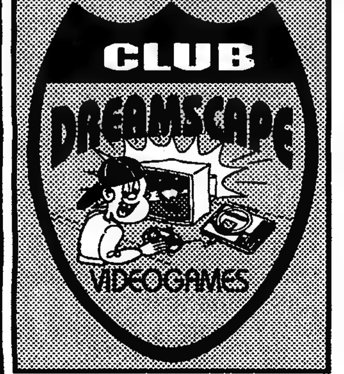




DREAMSCAPE
DIE KONSOLEN SPEZIALISTEN

TEL. 0541 57014 / 15 / 21

FÜR NEUE TITEL BITTE ANRUFEN



CLUB MITGLIEDSCHAFT

MITGLIEDER SPAREN PRO NEUES SPIEL, ZWISCHEN 10,- UND 25,- DM. BEI GEBRAUCHTEN SPIELEN MINDESTENS 5,- DM. MITGLIEDER KÖNNEN 1 - 2 MONATE VOR ERSCHEINUNGSDATUM IHR SPIEL VORBESTELLEN.

JEDER KANN MITMACHEN - KEINE ABNAHMEVERPFLICHTUNGEN - BEI AUSTRITT BEDARF ES KEINER KÜNDIGUNG.

KOSTENLOSE TEILNAHME AN JEDER AUSLOSUNG

BEI HARDWARE SPAREN SIE BIS ZU 50,- DM

BEI GEBR. NEO GEO SPAREN SIE BIS ZU 15,- DM

KOSTENLOSE PREISLISTEN

CLUB AUSWEIS FÜR ALLE MITGLIEDER

IHR KÖNNT HEUTE NOCH PREISLISTE / CLUBANTRAG TELEFONISCH BEI UNS ANFORDERN (KOSTENLOS).

VERSAND
INLAND : 6,- DM PORTO & VERPACKUNG + NACHNAHME
AUSLAND : 15,- DM BESTELLUNGEN NUR VORKASSE
ALLE BESTELLUNGEN ÜBER 300,- DM PORTO FREI

PREISÄNDERUNG UND IRRTÜMER VORBEHALTEN. WIR BEHALTEN EBENFALLS DAS RECHT VOR, SPIELE BEIM ANKAUF ZU VERWEIGERN. ALLE SPIELE OHNE ANLEITUNG ODER VERPACKUNG WERDEN SOFORT ZURÜCKGESCHICKT, DIE NICHT VORHER MIT DREAMSCAPE ABGESPROCHEN WORDEN SIND.

P. Funk: DIS + A(SN) + C(MD)
Warren Moon: UW + A(SN/ Md)
Scruff: ROD + X(SN) + B(MD)
Kabuki: QB + X(SN) + A(MD)
Weasel: SAX X(SN) + C(MD)
Mit Hilfe des 4 Player Adapters könnt Ihr auch 2 neue Spieler in einem Team mitspielen lassen.

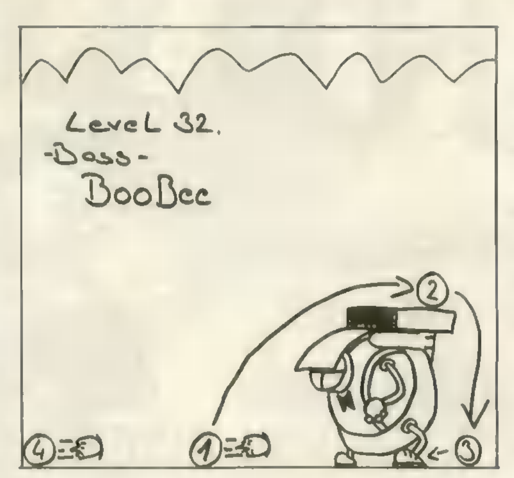
Norbert Besgen aus Siegburg hat noch 3 Cheats zu den Themen **Dunks**, **Defence** und **Juice-Mode** parat, die hier abgedruckt sein wollen:
Drückt während des "Tonight's Match- Up" Bildschirms irgendeine Taste 13mal und haltet dann die X- und B- Taste (SNES) bzw. die C- und B- Taste (MD) gleichzeitig gedrückt, bis der Spielbildschirm erscheint. Wenn jetzt das Wort "Juice" in der Bildschirmmitte erscheint, ist alles gut, und Ihr werdet merken, daß das Spiel deutlich schneller wird.
Wer während des "Tonight's Match-Up" Screens irgendeine Taste fünfmal hintereinander drückt, und die Taste beim fünften Mal gedrückt läßt, bis der Spielbildschirm erscheint, wird hernach eine verbesserte Abwehr besitzen, Hugh! Bei der SNES Version wird an Stelle Eures Spielernamens kurzzeitig "POWERUP DEF" erscheinen, bei der MD Variante erscheint auf Eurer Spielfeldhälfte unten ein blaues Zeichen.
Um in die Gunst von spektakulären Dunks für Eure Spieler zu kommen, müßt Ihr an besagter Stelle irgendeine Taste 13mal drücken, dabei das Steuerkreuz oder Euren Joystick im Kreis bewegen, beim dreizehnten Mal die Taste gedrückt halten und immer schön weiter rotieren, bis der Spielbildschirm erscheint. Nun sollte, wo Euer Spielername steht, beim Super Nintendo kurz "POWERUP DUNKS" aufleuchten und beim Mega Drive die gleichen Worte unten auf Eurer Spielfeldhälfte.

Thomas Wagner aus Reilingen , der auch den Basketball über diesem Artikel zur Verfügung gestellt hat, zauberte eine Nannosekunde vor Abgabeschluß noch 3 weitere Cheats aus der Trickkiste.
Wer jeden Button seines Joypads einmal drückt, und dann A, B, und Unten bis zum Tipp Off gedrückt hält, kommt in den Genuß einer **Trefferwahrscheinlichkeitsanzeige** in Prozent (gilt für beide Systeme gleichermaßen).
Für mehr **Fire** unter dem Hintern sorgt ein 7faches Drücken von B, diesen Knopf dann gedrückt lassen und zusätzlich Y, B und Oben drücken (SNES), bzw. zusätzlich B, C und Oben beim Mega Drive. Um Euerm Modul die Zeile **"Power Up Turbo"** zu entlocken, solltet Ihr einen Button Eurer Wahl mindestens 6mal drücken und danach Y, B und A für das SNES gedrückt halten und A, B und C beim MD.

Pop'n Twinbee 2
Super Nintendo

Stefan Superhartmann aus Ilvesheim hat wieder Bescheid gesacht. Hier sind noch mehr Cheats für das Killerbienenspektakel:

Unendlich viele Power-Ups
Man sollte seine "Flying Jump Power" ganz auffüllen und gerade nach oben fliegen. Bald wird die Atmosphäre durchbrochen und eine Kilometeranzeige erscheint. Wenn man bis ganz oben (9999 KM) durchfliegt, kann man dort einen Stern erblicken, der tausende



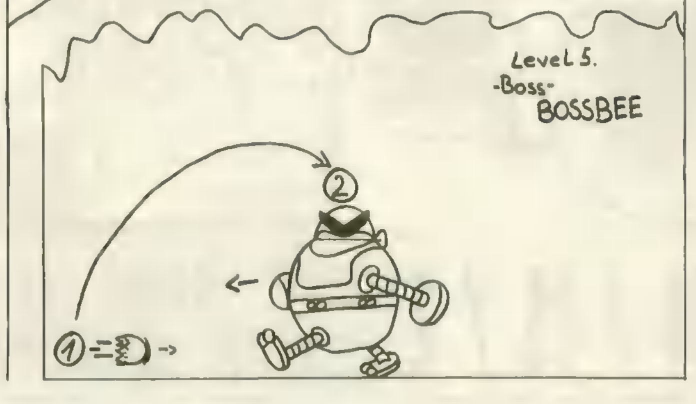
von Glocken in den verschiedensten Farben und weitere Extras in einer langen Reihe ausstreut. Wer das Pad nach oben gedrückt hält, kann einfach dem Stern hinterher fliegen und die Extras einsammeln. Dies kann man sooft wiederholen, wie man möchte.

Wechsel der Spielfigur
Ein sehr nützlicher Cheat, denn wer mit Start in den Pausenmodus geht, und dann die Kombination oben, oben unten, unten, links, rechts, B. A, eingibt, und danach den Pausenmodus wieder verläßt, wird feststellen, daß sich der eigene Spielcharakter in eine andere Bee verwandelt hat (wobei das Power-Up Level sogar erhalten bleibt). So kann man Winbee für Flugsequenzen auswählen, während man Twinbees starke Faust bei Auseinandersetzungen gut gebrauchen kann.

Volle Waffenkraft
Aufstockung des Waffenarsenals gefällig ? Nur im Pausenmodus oben, oben, unten, unten, L, R, L, R, B, und A drücken et voilà.

Unsterblichkeit
Pausenmodus, und dann L, R, L, R, A, B, X, Y, L, R, L, R, A, B, X, Y, und dann immun, is doch subber!

Die Bienenbosse wurden von Gürcan Ayden gezeichnet, wofür wir ihn hiermit loben wollen.





Mega Turrican
Mega Drive

Mit einem forschen "Hallihallo Ihr, ich hätte da etwas für Euch" beamte mir Sebastian Skarubke aus Meenz die Codes für UNENDLICH ZEIT & ENERGIE und den LEVELANWAHL-Code für Mega Turrican auf den Tisch. Ja dann wolle mer se doch aach abdrucke:

LEVELANWAHL:
Also, um in die nächste Welt zu kommen, muß man folgende Kombination eingeben:
1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Danach das Steuerkreuz in folgende Richtungen drücken : RECHTS, LINKS, UNTEN, RECHTS
3. Dann noch B drücken, mit START das Spiel wieder starten und sich freuen ...

UNENDLICH ZEIT & ENERGIE:
1. Mit der START-Taste den Pausenmodus aktivieren.
2. Nun einfach folgende Knöpfekombination drücken : A, A, A, B, B, B, A, A, A.
3. Mit START das Spiel wieder starten und sich ebenfalls freuen ...

Diesen Cheat kann man durch wiederholtes Eingeben wieder deaktivieren !

Anmerkungen:
Drückt man abschließend A statt B, fängt man wieder von ganz vorne an. PECH!
Benutzt man ein SIX-BUTTON-PAD, so muß alles bei gleichzeitig gedrückter MODE-Taste getätigt werden.

Battle Cars
Super Nintendo

Markus Neumann aus Kaufbeuren hat Neuigkeiten auf Lager, hier sind sie:
Allgemeine Tips
Lernt am besten, wie man springt (Beide Taster "L"+"R" gleichzeitig), und wie man dabei nach hinten schießt ("L" + "R" + Unten,"B"). Das dürfte Euch die normalen Gegner vom Hals schaffen, und den Boss ins Schleudern bringen (im wahrsten Sinne des Wortes). Fahrt Ihr direkt hinter einem Gegner (oder gar hinter dem Boss), könnt Ihr Euch, indem Ihr auf ihn springt, schnell nach vorn drängeln.
Die Cheats
Drückt im Titelbild Oben, Unten, L-Taste, R-Taste und Select.
Nun tut sich im Options-Menü an unterster Stelle ein Punkt namens "Mystic Mode" auf. Stellt diesen auf ON, und seht, was im Spiel passiert!
Das funktioniert allerdings nur im 1-Spieler-Modus. Die Strecken sieht man nun von oben, die Fahrzeuge sind geschrumpft und man hat eine tolle Übersicht der Strecke. Das Fahren allerdings ist in dieser Ansicht ziemlich schwer.
Drückt Ihr im Titelbild die L-Taste, die R-Taste und Oben, dann bekommt Ihr die Limousine vom Boß.

Virtua Racing
Mega Drive

Drei Kurse sind doch eigentlich viel zu wenig, dachten wir ausgehungerte Redaktionsformeleinsler uns so...
Deshalb knobelten wir, und rumprobierten wir, und da isses, des Redaktionsschmankerl:

Der Mirror Mode für dieses hübsche Spiel funktioniert folgendermaßen: Man/ Junge/ Mädchen nehme sich den A- und B- Knopf zur Brust, drücke diese gleichzeitig, dann oben und dann Start und dies alles beim Sega Logo. Jetzt seid Ihr in der Lage, die Kurse spiegelverkehrt zu fahren.

Microcosm
CD 32

Basti Dannheim aus dem Schwabenland hat uns ganz schön ins Staunen versetzt mit seinem Cheat, dessen Durchführung fast schon selbst ein kleines Videospiel darstellt. Ganz nach dem Motto sauschweres Spiel = sauschwerer Cheat, könnt Ihr Euch, wenn's klappt, mit unendlicher Energie und voller Bewaffnung gemütlich wieder ins Spiel zurückbewegen. Ach ja, außerdem kann man auf der Karte mit Grün zu den mit Gelb ausgewählten Kreuzungen beamen, wenn man sie schon einmal durchflogen hat...
Der Trick geht so: Ihr müßt vom Spiel in den Pausenmodus gehen und mal jeden Knopf drücken, bis Ihr den gefunden habt, der den hohen Piepston von sich gibt (wobei das Steuerkreuz mit seinen 4 Richtungstasten auch dazu zählt). Wonach Ihr eigentlich sucht, ist eine 8-10stellige Kombination, die nacheinander gedrückt nur hohe Töne erzeugt. Wenn Ihr den ersten Knopf gefunden habt, sagen wir einmal, es war der gelbe Knopf, dann müßt Ihr nun alle möglichen Kombinationen ausprobieren, wie gelb-blau, gelb-links, gelb-rot, etc., bis Ihr den richtigen findet, der nach dem Gelben gedrückt auch einen hohen Piep abgibt. Nehmen wir einmal an, der zweite richtige Button war die Taste nach unten, dann lautet der Anfang Eurer Kombination gelb, unten. Ihr müßt nun immer zuerst gelb, unten und danach irgendeinen dritten Knopf drücken. Kommt ein hoher Ton, dann habt Ihr die dritte Taste gefunden, kommt ein tiefer Ton, dann müßt Ihr wieder von vorne, also mit gelb und unten anfangen.
Eine fertige Kombination könnte also so aussehen: gelb, unten, rot, rechts, oben, blau, grün, gelb,

oben, links. Es bringt leider nichts, aus Frust ins Spiel zurückzugehen zum Abreagieren, da die Folge zufällig ist und sich jedesmal anders darstellt, wenn Ihr in den Pausenmodus geht; uhh – ganz schön tough! Wenn das CD^{32} mit Eurem Gefiepse zufrieden ist, zeigt es dies mit einem Specialsound an. Noch einen Haken gibt es bei der Sache. Die Programmierer lassen Euch zur Strafe, daß Ihr ihr kleines Geheimnis gelüftet habt, die Zwischenanimationen nach dem Enablen des Cheats nur noch in Schwarzweiß anglotzen. Trotzdem Danke Sebastian.

Mortal Kombat
Mega Drive

Alle MK Warriors, die das Risiko lieben, können mit Hilfe von Bastian Rulands Cheat gegen einen schwarzen Kickboxer namens Nimbus Terrafaux antreten. Wenn Reptile mitten im Spiel auftaucht und "Look to la Luna" sagt, gebt Ihr folgenden Code ein: Rechts, runter, rechts, A, C, B, B, A, rechts, runter, rechts, C, B, Start. Merci Basti.

Bart & The Beanstalk
Game Boy

Piet Kunkeler aus Berlin verrät Euch, wie Bart ohne allzu große Anstrengung in jedes Level reinschauen kann:
Im Titel Bildschirm müßt Ihr Rechts, A, Runter, B, A, Runter, Links, A, Runter drücken, und schon könnt Ihr mit Select die Level anwählen.

Kurz, aber knackig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, der wühle in unserem Fundus von verrückten Cheats, Tips und Tricks.

Street Fighter 2 Turbo
Super Nintendo

Willy Stange aus Ackerstedt hat eine Möglichkeit gefunden die amerik. Version von Street Fighter 2 Turbo auf einer deutschen Maschine zu spielen (ohne extra NTSC Adapter): Man muß das Modul auf sein Action Pro Replay stecken und folgende Codes eingeben:
7E00 6000 – keine >NTSC< Meldung!
7E18 3E0F – hält das SNES davon ab, abzustürzen!

Super Mario Kart
Super Nintendo

Wer im Time Trial Mode mal den Computer im Nacken haben will, der sollte folgenden Cheat vom Kuenz Richard aus Martell in Südtirol ausprobieren:
Bei der Charakterwahl müßt Ihr auf dem ersten Pad Y und A drücken und auf dem 2. Pad nur Y drücken. Schon könnt Ihr Euch einen CPU-Mitfahrer aussuchen.

Ground Zero Texas
Mega CD

Alexander Halle hat im Abspann eine versteckte Filmsequenz gefunden:
Wenn Ihr das Spiel verloren habt, drückt doch einfach mal C, B, A in einer flüssigen Bewegung und danach Start, während die Namen auf dem Bildschirm runterlaufen. Und siehe da ...

Turtles Tournament Fighters
Super Nintendo

Hier noch ein ganzes Bündel an kleinen nützlichen Hilfen von Alexander Halle (der aber gar nicht aus Halle, sondern aus Wuppertal stammt):

Die folgenden Codes sind auf dem zweiten Joypad im Titelbildschirm einzugeben:
Oben, oben, oben, unten, links, rechts, links, rechts, B, A und schon könnt Ihr auch die dritte Geschwindigkeitsstufe im Optionsmode anwählen.

B, B, B, A, A, A und siebenmal die X-Taste drücken, versetzt Euch in die Lage bei Options 10 Credits für Eure Kröten einzustellen.

Im Story Mode auch grüne Powerbalken gefällig?
Oben, links, unten, rechts, X, Y, B, A, X, Y, B, A, X.

Um beim VS-Battle auch in den Boss-Arenen auftreten zu können, drückt Ihr: L, R, L, R, L, R, A.

Gates of Zendocon
Lynx

Rob Groschupf aus Chemnitz beweist mal wieder, daß es zumindest was Videospielereien angeht, kein Ost-West-Gefälle gibt. Hier sein Beitrag:
Drückt im Titelbild Option 1 und gebt das Paßwort TRYX ein. Beim Verlassen der Basis müßt Ihr nach rechts unten drücken. So könnt Ihr durch den Boden durchfliegen und den Hindernissen ausweichen (es wird jedoch ziemlich knapp dort unten). Fliegt in die erste Basis hinein. Im nächsten Level bekommt Ihr alle Freunde, die Euch im Kampf gegen das Böse helfen. Ihr bekommt außerdem eine Menge lustiger Gesichter zu sehen.

Zelda IV
Game Boy

Sascha Wernecke aus Langelsheim ist nicht nur ein begnadeter Künstler (auf der Zeichnung unten seht Ihr unseren Freund Link aus der Werkstatt des Sascha W.)er hat auch eine gute Nase beim Aufspüren neuer Tricks.
Bestreut Ihr einen Elektro Blob mit etwas Zauberpulver, so mutiert er zu einer Art Glubschauge. Wenn Ihr Glubschi nun ganz vorsichtig ansprecht, gibt das Viech vier verrückte Antworten von sich.




32 heb' ab!
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore

Royal Rumble
Super Nintendo

Andreas Hennig aus Berlin erzählte uns, wie ein richtiger Superschlag ohne viel Rumgefuchtel auf dem Joypad auszusehen hat:
Wenn die weiße Schrift beim Anfangsbild verschwindet, drückt Y und B gleichzeitig. Dann solltet Ihr einen Aufschrei hören. Jetzt habt Ihr den Superschlag aktiviert und könnt endlich anfangen, denn ein Schlag von dieser Sorte kann bis zu 50% der gegnerischen Energie abziehen.

Und einen hatte er noch, der Eis-Andi:
Im Wrestler-Auswahlbildschirm drückt Ihr bitte einmal die L-Taste. Sobald das WWF-Logo still steht, drückt Ihr L und R gleichzeitig, und haltet beide Tasten gedrückt. Jetzt drückt Select, um Euch den Wrestler auszuwählen, dessen Doppelgänger Ihr gerne hättet, und Schwupps, schon isser da, der doppelte Yokozuna, oder wer auch immer.

Code geknackt

Täglich erstrecken sich mehrere Kilometer Paßwortlösungen über meinen Schreibtisch. Trotz der fröhlichen Wühlarbeit freue ich mich über jeden Code, den Ihr mir schickt.

Mystical Ninja
Super Nintendo

Björn Schurad aus der Hauptstadt hat folgende Codes herausgeknobelt und gleich noch stilgerecht dekoriert,wie im Kasten rechts zu sehen.

Wolfenstein 3D
Super Nintendo

Tobias Dörholt aus Bergkamen wird jetzt wahrscheinlich ganz aufgeregt sein, wenn er dies liest, er wollte nämlich seine Eltern überraschen, und hat ihnen nix von seinem Brief an die Video Games gesagt (nein, was für ein Schlingel der Tobi). Überraschung geglü...h...ückt, wir gratulieren!. Tobi war nämlich der erste, der außer den Levelcodes auch die beiden Codes für die Geheimlevel 3-5 und 6-7 mitgeliefert hat. Hier also der Inhalt des Briefes, den uns Tobias D. hinter dem Rücken seiner Eltern mit viel List zugespielt hat:

Level	Code
1-3	VLTKKD
2-1	VTTLKH
2-2	RKKLJL
2-3	RNTLPK
2-4	SCKLQN
3-1	SNJLMT
3-2	PCKLRM
3-3	PNJVVN
3-4	QCFVMT
4-1	MKPLSV
4-2	MTQLRT
4-3	NLSQTR
4-4	NVSVPM
5-1	KSJVVN
5-2	LJCQTM
5-5	HTKLSV
6-1	JNTLQN
6-2	DCKLRM
6-3	DNKLRM
6-4	FCTLSQ
6-5	FNKLSQ
6-6	BCKLTP

Level 3-5: QNKLSQ (Zugang über 3-1); Level 6-7: BNKLTP (Zugang über 6-3)



NBA JAM

Nr.	Code	Nr.	Code
2.)	ZVXXQB5 T2BZZ23	14.)	FTYH2KY VNXQ1JF
3.)	DRQJNH2 MDHVSZ3	15.)	PYQN2M3 MFZQSSR
4.)	X5ZKNYB HRYZ2NY	16.)	DQW13V2 24CPCSG
5.)	B5ZKQYB WHYZ2YY	17.)	NVN23XB YWFTZ25
6.)	Q5ZPGYB WPYZ2RP	18.)	GQN25XB Y31TZVS
7.)	VRPLBRS LBRLRTR	19.)	QVX35ZG CV3Y44J
8.)	JSX24B5 T45YZ1T	20.)	DVW13V2 BDYP3SG
9.)	SXB34DF 3WH3DFK	21.)	QWGNCL3 RTZQNQV
10.)	LPQNBW3 MNQVSRT	22.)	J4X35YG CZHY3VL
11.)	35X2GXB T2FYZJ1	23.)	S2XT5XD 32GWY2L
12.)	R42TJYD YKG14VR	24.)	GLNSCVZ TRDRPQV
13.)	13ZPJPC WS2Z2VR	25.)	QFSMCJT ZSNLVQJ
26.)	JMR25W2 1TTVV	27.)	Z4JLKNP RRVGLSZ

NBA JAM
Super Nintendo

Wer irgendwie zu blöd war, den Code von "Flinke Finger" für den Juice Mode einzugeben oder sich generell für Paßwörter interessiert, darf sich hier nochmal mit dem richtigen Code versuchen (wie Ihr alle wißt, spielt Ihr ja automatisch im Juice Mode, nachdem Ihr alle 27 Teams besiegt habt). Erdunkt hat sie übrigens Philipp v. Becker aus München, weshalb Ihr bei Initials "PHI" eingeben müßt:

Cybermorph
Jaguar

Helge (Ver-) Reissenberger aus Heubach ist viel rumgekommen in unserem Sonnensystem. Hier sind seine Mitbringsel:

Level	Code
Level 1	1008
Level 2	1328
Level 3	9325
Level 4	9226
Level 5	3444

In Level 1 gibt es für den Planeten Codex den extra Levelcode 6009. Er erschließt Euch 4 weitere Planeten, wobei nur der rechts unten Extrawaffen birgt, die anderen warten mit viel Feind und wenig Ehr auf. Zusätzlich erwarten einen bei Olope, Metropol, Pico, Olyotris und Jenwelch Bonusrunden.

PLEASURE GAMES

Mega Drive			Super Nintendo:		
Flashback	DT	79,-	Goof Troop	DT	79,-
Gauntlet IV	US	69,-	Tiny Toons	DT	69,-
Toejam + Earl	US	79,-	Aladdin	DT	79,-
Sonic 3	DT	89,-	Young Merlin	DT	99,-
Landstalker	DT	89,-	Wizardry V	US	99,-

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.

Ankauf – Verkauf + Versand von Gebrauchtspielen

0711/8701744

Pleasure Games Softwareversand · Colmarstraße 51
70435 Stuttgart · Tel.: 0711/8701744 · Fax: 0711/7979343



- Die neuesten IMPORT-SPIELE am Lager
- Versand- und Geschäftsverkauf
- Umbau 50/60 Hz
- Inzahlungnahme gebrauchter Module
- ständig über 200 gebrauchte Spiele vorrätig

ANRUF genügt 05 21/6 42 34

Detmoldstr. 68 · 33604 Bielefeld · Fax: 05 21/6 42 35



VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11 WALTROP

GAME BOY		SUPER NES		MEGA DRIVE		PC-ENGINE jp.	
Hook	19	Joypad (Turbo)	[illegible]	Joypad (Turbo)	29	Arcade-Duo	[illegible]
Metroid II	19	Phalanx	39	Darwin 4081	[illegible]	Art of Fighting	119
WWF Superstars	19	Pushover	[illegible]	Atomic Robokid	39	Fatal Fury II	119
Bad [illegible]	29	Final Fight II	[illegible]	Toejam + Earl	39	Castlevania X	119
Boxxle	29	Terminator	[illegible]	Decap Attack	39	Flash Hiders	119
Bubble [illegible]	29	Parodius	[illegible]	CDs ab	[illegible]	M[illegible]al Champion	119
Ducktales	[illegible]	Congo Caper	[illegible]	[illegible]	49	Bomberman [illegible]	109
Nemesis II	29	Populous	79	Rolo Rescue	49	Streetfighter 2	109
B[illegible]	39	Alien III	89	Super Shinobi [illegible]	79	My[illegible] Formula	[illegible]
Castlevania II	[illegible]	[illegible]	[illegible]	Golden Axe III	[illegible]	PC-Kid I + II	[illegible]
Hit the Ice	39	Popn Twinbee	89	Fifa Soccer	[illegible]	Lords of Thunder	88
Simpsons	39	R[illegible]	89	Shining F[illegible]	[illegible]	Gate of Th[illegible]	77
Starsaver	[illegible]	Top Gear II	89	Sonic III	[illegible]	Zerowing	77
Flintstones	49	Aero Acrobat	[illegible]	Eternal Champ.	109	PC-Denjin Airzonk	[illegible]
Darkwing Duck	49	Cool Spot	[illegible]	Virtual Racing	1[illegible]9	Sok[illegible] World	[illegible]
Jurassic Park	[illegible]	Rainbow Bell	[illegible]			Override	55
Looney Tunes	[illegible]	Turtles T-Fight.	99	**GAME GEAR**		Sup. Longn. Goblin	55
		Art of Fighting	109	Psychic World	19	Avenger	44
MASTERSYSTEM		Starwars II	109	Chuck Rock	[illegible]	Horserace	44
Restposten [illegible]	[illegible]	Skyblazer	119	Tom + Jerry	[illegible]	Bravo Man	33
		Fatal Fury II	129	Battletoads	49	Doraemon	33
NES		Ninja Warriors	129	Donald Duck II	49	Gomola Speed	25
Restposten ab	[illegible]	Super Metroid	129	Mortal Kombat	59	Raritäten lieferbar!	

Keine Haftung für Kompatibilität! [illegible] ausgeschlossen! [illegible] anfordern!

CHRONOSERVICE

Versandhandels GMBH

Langgasse 5 61267 Neu Anspach

Telefon 06081/960 104 Mo–Fr 09H30–13H00
Telefax 06081/960 198 14H00–18H30

Händleranfragen erwünscht

SUPER NINTENDO / SUPER NES USA / SUPER FAMICOM JAP

Titel	Preis
Actraiser 2 (US)	119.–
Adams Family 2 EUR/US	99.–
Aero the acrobat (EUR)	129.–
Aladdin (US/EUR)	129.–
[illegible] JP	119.–
Art of fighting (EUR)	139.–
Art of fighting (JP)	119.–
Asterix EUR	99.–
[illegible] Go Go (JP)	89.–
Battletoads US	119.–
Batt.Toad/Dble Drag. US	129.–
Bomberman 2	159.–
Bomberman+Multitap US	139.–
Brain Lord JP	139.–
Bugs Bunny US	139.–
Castelvania 4 JP	89.–
Choplifter III (US)	109.–
Clayfighter EUR	129.–
Claymates (US)	129.–
Cool Spot (EUR)	109.–
Daffy Duck US	129.–
Dragon Ball Z (ver 2) (JP)	99.–
Dragon Ball Z2 (ver 3) JP	189.–
Dragon [illegible] I&II (JP)	169.–
Equinox EUR	119.–
Eye of the Beholder	189.–
F1 Circus 2 [illegible]	139.–
F1 Pole [illegible] (EUR)	129.–
Fatal Fury 2 [illegible]	149.–
Fifa Int. Soccer	139.–
Final Fantasy 2 US	139.–
Final Fantasy VI JP	229.–
Fireemblem (24 Mbit) [illegible]	179.–
Flashback (EUR)	119.–
Galya Gensoki (JP)	169.–
Ghouls 'N Ghosts EUR	59.–
Goof Troop [illegible]	119.–
GP–1 [illegible]	119.–
Hokutonoken 7 (JP)	169.–
Human GP 2 (JP)	169.–
Human GP (F1 P.Pos) [illegible]	79.–
Hyper V–Ball	139.–
Joe & Mac 3 JP	169.–
Jurassic Park (EUR)	119.–

Zubehör	Preis
Super NES US + 1 Stick + RGB KABEL	249.–
SFX Adaptor AD29	29.–
AD 29 Turbo	39.–
AD 29 TURBO mit 1 Spiel	29 DM
AD 29 TURBO mit 3 Spiele	19 DM
Infrarot Dual Pad	79.–
Action Replay Pro MK2	109.–
Pad Super 4	39.–
RGB Kabel US	49.–
Netzteil	39.–
Multitap JP (4 Sp.)	59.–
Programmierbarer Adapter	69.–

Titel	Preis
J. [illegible] 94 US	119.–
Kick Off [illegible]	139.–
Lamborghini ([illegible] Spiel.) US	119.–
[illegible] Man EUR	99.–
Lethal Enforc.+Pist. (US)	179.–
Lufia Fortr. Doom [illegible]	139.–
[illegible] 2 (JP)	109.–
Megaman [illegible] (US)	159.–
Megaman X (US)	139.–
Mickey Ultim. Chall. [illegible]	139.–
Might [illegible] Magic 3 (US)	149.–
[illegible] Nutz (EUR)	109.–
NBA All Star	49.–
NBA JAM US/EUR	139.–
NBA [illegible] US	129.–
NHL Hockey [illegible] US/EUR	119.–
Nigel [illegible] (EUR)	129.–
Ninja [illegible]	149.–
[illegible] (US)	129.–
Pilots Wings	59.–
Pinball [illegible] US	129.–
[illegible] US	129.–
Pop 'N Twin Bee 2 (EUR)	129.–
Pop 'N Twin Bee 2 (JP)	149.–
Ranma [illegible] 1 (JP)	99.–
Ranma [illegible] 2 (EUR)	129.–
Ranma [illegible] 3 JP	169.–
Ranma 1/2 4 JP	[illegible]
[illegible] 'N Roll Racing EUR	129.–
Romance of 3 Kingd.3 US	149.–
R–Type	59.–
R–Type 3 (JP)	169.–
[illegible] 2 [illegible]	69.–
Rushing Beat 3 Shura JP	159.–
Rushing Beat (JP)	49.–
[illegible] of [illegible]	149.–
Seiken Den [illegible] JP	109.–
Sky Blazer (EUR)	99.–
[illegible] Kid (JP)	109.–
Sonic [illegible] 2 [illegible]	179.–
Spiderman X Men [illegible]	49.–
Star Trek Next Gen. US	159.–
Star [illegible]	69.–
[illegible] Fighter 2 (US)	59.–
[illegible] Fight. 2 Turbo EUR	129.–
[illegible] Soccer 2 JP	89.–
Super Metroid [illegible]	139.–
Super Pinball [illegible]	89.–
Super [illegible]	109.–
Super Tennis	59.–
Super Turrican (US)	79.–
S.Emp.Strike [illegible] Jp/Eur	139.–
[illegible] Arcade Game [illegible]	109.–
[illegible] 3 [illegible] JP	139.–
The Flintstones EUR	129.–
[illegible] Ninja	129.–
Turn 'N Burn (US)	119.–
Val D'[illegible] EUR	129.–
Virtual Soccer (EUR)	129.–
[illegible] 5 [illegible]	149.–
Wolfenstein [illegible] EUR	129.–
[illegible] 2 JP	169.–
World Cup Striker	139.–
World Soccer 94 US	119.–
Young Merlin EUR	139.–
[illegible] US	119.–
Zool	119.–

JAGUAR

Titel	Preis
Gerät + RGB + Netzteil	599.–
Alien Vs Predator	139.–
Crescent Galaxy	119.–
Dino Dudes	119.–
Raiden	119.–
Tempest [illegible]	129.–

MEGADRIVE

Zubehör	Preis
Gerät MEGA 2	199.–
MEGA 2 + Aladdin	279.–
Action Replay PRO	99.–
Japan Adaptor	19.–
3 Japanische Spiele gekauft Japan Adaptor [illegible]	
Universal Adaptor	39.–
Fighter Pad 6 Button MDII	49.–
Pad PRO 4	39.–
4 Way Play	59.–
ScartKabel	39.–

Titel	Preis
Aladdin (EUR)	109.–
Art of Fighting (JP)	119.–
Batman Returns (JP)	49.–
Castlevania (EUR)	99.–
Champ. World [illegible]	119.–
[illegible] 2 [illegible]	99.–
Columns [illegible]	129.–
Dinosaurs For [illegible] (US)	69.–
Dr Robotnik [illegible] Beans	109.–
Dragon Ball Z (JP)	145.–
Dune II	129.–
Eternal Champions	139.–
FIFA [illegible]	109.–
Flash [illegible]	99.–
HyperDunk (EUR)	119.–
J. Madden 92	39.–
Kid Chameleon (JP)	39.–
Land [illegible]	129.–
Lethal Enforc.+pist. [illegible]	149.–
Mega [illegible]	109.–
Mickey [illegible]	49.–
Might & Magic [illegible]	149.–
Monaco GP 2 [illegible]	39.–
NBA JAM	129.–
NHL Hockey 94 [illegible]	109.–
Nigel Mansell (US)	119.–
Out Runners	139.–
[illegible]	129.–
Prince [illegible] (EUR)	119.–
PuyoPuyo(DrRobotnikJP)	69.–
Robocod (J. [illegible] II) JP	39.–
Robocop vs Terminat. US	109.–
Shining [illegible] 2 (JP)	165.–
Shining Force (Dt)	129.–
Sonic 3 (DT)	139.–
[illegible] 3 (JP)	129.–
[illegible]	109.–
[illegible] Trek Next Gen. (US)	139.–
[illegible] Fighter 2 '(JP)	119.–
[illegible] of Rage 3	139.–
Sylvester & Tweety [illegible]	139.–
Tiny Toons (EUR)	89.–
Toe Jam & Earl 2 (Dt)	129.–
Toe [illegible] (JP)	39.–
Virtua Racing (JP)	179.–
[illegible] Shooting	129.–
[illegible] Olympics (EUR)	119.–
Wonderboy 3 [illegible]	39.–
World Cup USA 94	129.–
[illegible] Royal Rumble	119.–
Zombies	99.–
Zool	109.–

NEO GEO

SONDERAKTION AB 99.– DM
RUFEN SIE BITTE AN

Titel	Preis
Art [illegible] fighting 2	389.–
Samourai [illegible] Down	389.–

GAME BOY

SONDERAKTION FUR SOMMER
VIELE SPIELE AB 39.– DM

Titel	Preis
[illegible] 3	39.–
Die Schlümpfe	69.–
[illegible] Tales 2	69.–
F1 Pole [illegible]	69.–
Final Fantasy Legend [illegible]	69.–
Joe & Mac	39.–
Megaman	39.–
Super Marioland 3	69.–
Tetris 2	69.–
Tiny [illegible]	65.–
[illegible]	59.–

DRAGON BALL Z SAGA
Miniaturstatue ab 9.– DM
Farbige Manga, Puzzles 29.– DM
54 Spielkarten 19.– DM

MEGA CD 2

Zubehör	Preis
Mega CD 2 Ohne Sp.	499.–
CD X PRO Converter	99.–
Multi Mega	989.–

Titel	Preis
3rd World War [illegible]	129.–
Dark [illegible] (US)	109.–
Double Switch (US)	129.–
Dune (EUR)	119.–
[illegible] Fight (JP)	59.–
Ground 0 [illegible] EUR	129.–
Jurassic Park (DT)	99.–
[illegible] (US)	119.–
Mad Dog Mc [illegible] US	119.–
[illegible] (US)	129.–
NHL 94 [illegible]	129.–
[illegible] of this World 2 US	139.–
Puggsy (US)	129.–
Rebel Assault (US)	139.–
Revenge [illegible] Ninja [illegible]	119.–
Sewer Shark (US)	139.–
Silpheed (US/EUR)	99.–
Sonic (EUR)	99.–

3DO

Zubehör	Preis
3DO + RGB	1499.–
Control Pad FZ – JP 1X	99.–
Game Gun	109.–

Titel	Preis
Dragons'Lair	129.–
Escape...Manor	109.–
[illegible] Madden [illegible]	109.–
Lemmings	119.–
Mad [illegible] Mc [illegible]	129.–
Mega Race	109.–
Microcosm	129.–
Night Trap	129.–
Out [illegible]	129.–
[illegible] Pan	129.–
[illegible] Rash	129.–
[illegible] Shark	129.–
Star [illegible] 2	[illegible]
S. Wing Commander	[illegible]
The [illegible]	109.–
Total Eclipse	129.–
Twisted	109.–
[illegible] Shot J. Rock	129.–

Bestellungen vor [illegible] Uhr werden noch am selben [illegible] abgeschickt !!! Porto [illegible] 9.– DM + NN / Ausland Vorkasse 18.– DM und NN 35.–DM Druckfehler, [illegible] und Preisänderungen [illegible]



KLEINANZEIGEN

Wollen Sie gebrauchte Konsolen/Spiele kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Wollen Sie tauschen oder suchen Sie Kontakte zu Gleichgesinnten? Die Video-Games-Kleinanzeigen bieten allen Videogames-Fans die Gelegenheit, für **5,- DM GEGEN VORAUSKASSE** eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text aufzugeben.

Und so geht's: Für die Ausgabe 07/94 (erscheint am 29.06.'94) schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 20.05.'94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Video Games.

Später eingehende Aufträge werden in der August-Ausgabe (erscheint am 27.7.'94) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Auftragskarte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext sollte maximal 4 Zeilen lang sein.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor.
Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt oder in denen Kopierstationen angeboten werden sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

Game Boy

Ich verkaufe Game Boy, 80 DM, mit Megaman (30 DM), Blades of Steele (35 DM), Pinball (35 DM) und Mario 2 (40 DM), alles gut erhalten. Tel. 07666/5631

Verkaufe Game Boy + 15 Spiele + Lupe + Licht, alles 100% ok, für 450 DM. Tel. 06147/1262, Christoph

Verkaufe für Game Boy Star Wars (30,–), Nemesis 2 (25,–), RC ProAm (25,–) und Faceball 2000 (25,–). Tel. 06432/1438, nach David fragen

Tausche Game Boy mit 12 Spielen, Light Max, 4-Spiele-Adapter und Cool Screen gegen SNES mit 1 Joypad und 2-3 Spielen, wenn es geht Street Fighter 2 Turbo. Tel. 02843/60531

Suche dringend Ghostbusters 2 für Game Boy, zahle 50 DM. Anrufe erst ab 18 Uhr. Tel. 07843/1589

Zu verkaufen! Game Boy + 5 Spiele + Akku-Pack + 2 Tragetaschen für nur 280 DM. Karl Heinze, Tel. 07735/8556

Suche Gargoley's Quest für 20 DM oder Looney Tones, Mystic Quest, Bart vs. the Juggernauts und Mickey Mouse für 20-35 DM. Tel. 0981/13943 (Steffen verlangen)

Verk. bzw. tausche GB-Spiele: Mickey's D. Ch., Final Fantasy Legend I, World Cup, F-15 Str. Eagle, Preis VS! Michael Dressler, Hauptstr. 22, 89290 Buch

Verkaufe oder tausche Kirby's Dreamland (40,–) gegen Alien 3 und Probotector (30,–) gegen Mega Man 2. Tel. 089/849124, ab 17.00 Uhr

Verkaufe GB mit 10 Sp. (Orig.-Anl. und Verp.), wiederaufladb. Batterieset mit Netzteil und GB Game-Power-Buch /175 S.) für 300,– VB. Tel. 06733/1263 (Stefan)

Verk. GB-Set m. Akku, Lautstärker + 2 Spiele (SML 2 + Zelda) für 150 sFr., alles gut erhalten. Verk. noch Starfox (jp.) f. 60 sFr. Tel. 056/215281 (ab 19 Uhr), nur in CH!

Suche für GB Star Trek und The Jetsons, tausche auch gegen Hall Wrestling, gehe hoch bis 15 DM. Tel. 030/9211500

Verkaufe folgende Spiele: Loopz, Spiderman, WWF Superstars und Boxen. Matthias Pech, Steinbecker Str. 23, 29646 Bispingen/Huetzel

Verkaufe Game Boy mit 7 Spielen und Lightmax für 400 DM. Tel. 02323/35845 in Herne 1

Suche WWF Superstars 1 oder 2, zahle bis zu 25 DM (mit Anleitung und Verpackung, wenn möglich). Meine Telefonnummer: 06396/1482

Verk. für GB: Addams Family, WWF 1, Super Mario Land 1, Gargoyles Q., Simpsons 1, Skate or Die, Spiderm. 1, Duck Tales für je 25 DM. Tel. 06758/6884, ab 14.00

Verkaufe/tausche GB-Spiele: Zelda, Castlevania, Probotector, Tiny Toons, Star Wars, Spiderman, je 25 DM. Suche Booney Tunes, Flintstones. Tel. 07133/16481

Verkaufe Kung Fu Master 20 DM, Choplifter 25 DM, Bart Simpson 20 DM, Bill und Ted's Exellent 25 DM. Tel. 09366/7413

Verk. 30 versch. Game-Boy-Spiele, alle mit Original-Verpackung + Anleitung. Alles zum halben Preis, z.B. Batman, Tiny Toon, Probotector usw. Tel. 09492/5832

Verkaufe Blades of Steel und F-1 Race supergünstig für nur 30,–. Call now! 05361/35519, fragt nach Alex

Verkaufe Game-Boy-Spiele Fortres of Fear (für 35 DM), WWF Super Stars (für 35 DM) und Turtles I (für 35 DM). Tel. 05101/4734

Verkaufe für GB zu je 25,–: Mystic Quest, Kid Dracula, Gauntlet II, Mickeys D. Chase, Fortress of Fear, Belmont 2, Sword o. Hope. Tel. 0511/9524872

Suche dringend Game Boy Wars, zahle bis zu 70 DM (us) bzw. 50 DM (jp.). Ruft mich an, ab 14 h: 07361/44454

Suche für Game Boy: Game Boy Wars, Starhawk, Hatris, A-maze-ing Tater, Faceball 2000, Bubble Bobble 2, Hammerin Harry, Wave Race, R-Type 2 u.a. Tel. 05205/70452

Game Gear

Verkaufe Game Gear + Netzteil + Akkupack + 8 Spiele für 600 DM plus 1 Barcode-Battler gratis. Andy B., Tel. 06144/8740 (Mo, Di, Do)

Verkaufe GG mit 7 Spielen und Powerpack für 300 DM VHB! Verk. auch Atari Lynx mit 5 Spielen und Car-Adapter für 250 DM. Tel. 06138/8539. Fragt nach Marc

Verk. Game Gear mit 5 Spielen (Sonic 1 und 2, Shinobi 1, Streets of Rage 2, 4 in 1) für 250 DM VB oder tausche gegen 2 bis 3 SNES-Spiele. Tel. 02431/70691

Verk. GG m. Sp. Micky, Prince, Simpsons, Sonic II, 4 in 1 u. Gakkus, TV-Tuner, Netzteil (830), a. m. Original-Verp. f. 450 DM o. tausche gegen MD m. Sp. oder SNES m. Sp. Tel. 04351/82442

Verk. Game Gear + 2 Spiele (Monaco GP, Out-Run) für 170 DM. Tausche auch gegen SNES-Spiel. Tel. 08131/2428 (Florian)

Verkaufe GG-Modul mit 21 Spielen und GB-Module 30/51/64 in 1, SNES 4 in 1. Tel. 0531/610782

Verk. div. Video-Zeitschr., u.a. Video Games 1/91-3/94. Verk. für Game Gear GG Aleste 1. Tel. 07131/484809

Verk. Game-Gear-Spiele Super Monaco GP, Columns + Putt & Putter, pro Spiel 20 DM o. Beschreibung. Tel. 02064/98549, Sebastian

Suche gut erhaltenes Game Gear. Tausche gegen 2 Super-NES-Module, z.B. Mario Kart, Batman Returns. Suche für GG Aladdin, Asterix, Dschungelbuch u.a. Tel. 05205/70452

Lynx

Suche preisgünstig Lynx-Module. Schriftliche Angebote bitte an: U. Adam, Schillerpromenade 25, 12049 Berlin

Lynx mit 7 Spielen zu verk. (Blue Lightning, Roadbl., Chips Ch., Checkered Fl., ElectroCop, Slime World, Cal. Game), VB 399,– DM o. einzeln. Tel. 06306/6605

Suche defekten Lynx. Tel. 09372/71739

Verkaufe Lynx II mit 5 Spielen, Netzadapter und Autoadapter für 200 DM, alles neuwertig! Tasche (klein) für 49 DM. Tel. 06107/3508

Master System

MVerkaufe Master System mit: World Soccer, Wimbledon, Ultima 4, After Burner, Sonic 1, Chuck Rock, Ninja Gaiden und Alex Kidd für 150,– DM oder verkaufe einzeln. Tel. 06151/717900

Verkaufe Master System mit 10 Spielen (Mortal Kombat, WWF Steel Cage, Asterix, Sonic, Taz Mania, Double Dragon, Simpsons usw.) für ca. 400 DM. Tel. 08649/1386, Chris

Verkaufe Master System 2 mit 6 Spielen (Sonic, Super GP 2 u.a.) mit 2 Kontrollpads für 350 DM. Tel. 02156/41092

Verkaufe Master System 2 mit Alex Kid und 2 Kontrollpads Rapidfire und 25 Spielen, 1300 DM VHB. Tel. 04432/508, ab 16.00 Uhr

Verkaufe 10 Master-System-Spiele für 200,–, originalverpackt. Tel. 09971/32847, ab 17.30 Uhr

Ich verkaufe ein Sega-Master-System mit vier Spielen (Alex Kid, After Burner, Ghostbusters und Columns) für 200 DM David Raven, Artlenburger Str. 16, 23556 Lübeck

Verkaufe: Master System + 5 Spiele: Alex Kid, Sonic 1, Shinobi, Wonder Boy 1, Secret Command für 90 DM. Tel. 037363/4213

Verk. MS Sega, viele Spiele, komplett für 200,–. Tel. 07622/64018 (Florian)

Mega Drive

Tausche Multi-RGB MD mit 30 Spielen (Streets of Rage 2, Shining Force, Ranger X usw.) mit Zubehör gegen Neo Geo oder Jaguar mit Spielen. Tel. 09721/43658 (Roland)

Verkaufe MD-Spiele: Sensible Soccer (75 DM), Winter Olympics (75 DM), Davis Cup (70 DM), PGA Golf II (60 DM), NHLPA Hockey '93 (55 DM). Tel. 07571/50649, Fr. + Sa., Martin

Verkaufe Mega Drive mit den Spielen: Sonic 2, Streetfighter 2, Jurassic Park, Grand Slam Tennis und Sonic Spinball für 499 DM. Tel. 02137/70212, Stefan

Verk. MCD 2 + 2 Joyp. (400,–), Road A. (55,–), Time G. (60,–), Jaguar, CDX Adapter, Sewer S., Lethal E (je 70,–), Night T. (us), Sonic, Thunderhawk (je 75,–) u. MD-Sp., Tel. 09903/8362, 94508 Schöllnach

Verkaufe Sonic 3 110,–, Sonic 2 60,–, Streetf. II 80,–, Shinobi 35,–, Mega CD II (inkl. Sonic CD + Robo Aleste 500,–, CD + Spiele, auch einzeln. Tel. 06673/1425

Verkaufe Mega Drive mit 13 Spielen und Universaladapter (alles 100 % o.k.). (Spiele, z.B. Aladdin, Streetfighter 2) für 850,– DM, Tel. 02234/15091

Verkaufe günstig Sonic 1 + 2, Flashback, Terminator 2 für 55 DM, R. Sutter, Sonnenbergstr. 59, CH-8610 Uster

Verkaufe/suche MD + SNES-Spiele. Suche Neuheiten, vielleicht auch Sammlungen mit Konsole (MD, SNES, Jaguar, 3DO). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verk. MD-Spielesammlung zu Spottpreis! Insg. 8 Toptitel wie Cool Spot, Global G., Jurassic Park, Ecco, Sonic 1 + 2! NP 850 für 250 DM! Tel. 02252/7416, ab 16 h

Billig! Verk. für MD: J. Park 50 DM, Cool Spot 50 DM, Gl. Gladiators 45 DM, Ecco 40 DM, Sonic 2 40 DM u.a.! Call now on Tel. 02252/7416, ab 16 Uhr (Rolf)

Suche gute, gebrauchte Spiele gegen Angebot, Telefon/Anrufbeantworter 02203/28883

Verk. Sega Mega Drive m. 8 Spielen u. 2 Joypads, NP 1400,–, VK 650,–, Tel. 08651/65389

Verkaufe Mega Drive mit 18 Spielen (Sonic I, II und Spinball, Ecco the Dolphin, Dragons Fury, usw.) + 1 Arcade Power Stick, Tel. 0511/7590587 (für 900,– DM)

Verk. 10 MD Games, z.B. Global Gladiator us 45 DM, T-2 dt. 50 DM, Streets of Rage 2 us 45 DM, Warsong us 40 DM, Sunset Rider us 40 DM, Arch. Rival... Tel. 06473/1430

Verk. Mega Drive dt. (Umbau von 50 auf 60 Hz mit zwei Schalter), Action Replay, Adapter, 2 Controller und 13 Spiele für 650,– DM VB, NP 1500,– DM, Tel. 06473/1430

Verk. Fifa International Soccer (MD) oder tausche gegen Winter Olympics. Meldet Euch! Unter der Nummer 03381/662501 bei Wersich

Löse meine Mega-CD-Sammlung auf! Habe z.B. Ecco, Silpheed, Batman und vieles mehr. US-Imports only! Preis nach Vereinbarung. Tel. 08803/5559, Christian

Verk. Landstalker US-Version für 60 DM; Aladdin dt. für 70 DM; NHL Hockey '94 dt. für 70 DM, Tel. 0431/735052

Verkaufe Mega Drive mit allen Umbauten, Stereo-Scart-Kabel, 2 Joypads mit Turbo und Verlängerung und dem Spiel Fifa Soccer 220,–Tel. 02686/1573 + 1073

Verkaufe Turbo Duo (us) inkl. 7 Spiele, 5 Spieleradap. + 2 Pads für 500 DM VHB (NP ca. 850,–). Tausche evtl. gegen M. Drive + CD-ROM. Interessenten: Tel. 06152/*81422 (Nami)*

Verk./tausche: Afterburner II, F22, Greendog, Technoclash, Quackshot, Chuck Rock, Desert + Jungle Strike, Flashback, Madden 92 + 93 (us), Montana 93 (us), Tel. 04221/20703

Verk. Sonic CD (d) 60 DM, Aleste CD (jp), Thunderstorm CD (jp) je 40 DM, Hellfire, Eswat, S. of Illus., Shinobi (alle jp.) je 30 DM, Tel. 06361/1529, Thomas, ab 18 h



KLEINANZEIGEN

Suche STF 2 Turbo PGA Euro Tour und SG Propad 2 für MD. Biete Cool Spot und/oder Sonic 1. Wochentags ab 15 Uhr, Tel. 030/[illegible]

Verk. Mega Drive komplett mit Spielen 210,–, Tel. 07446/1352

Verkaufe für MD: Konsole + Sonic 1 + 2, Pads + 1 Padverlängerung für 150 DM, Golden Axe 1 + 2 für je 55 [illegible] o. beide für 80 DM, Valis 3 jp. für 35, Spiderman für 40 DM, Tel. 0621/568601

Verkaufe für MD: Alien Storm us 35,–, Moonwalker dt. 50,–, Turrican us 30,–, Japan-Adapter 15,– oder alles zusammen für 110,–. Tel. 0621/568601, Marvin verl.

Suche günstige alte + [illegible] MD-Importe wie: Toki, Turrican, Wonderboy 5, Sagaia, Klax, Megatrax, Volfied, Verytex, Twinhawks, Troubleshooter usw. Tel. 05439/1491, ruft an!

Verkaufe MD-Spiele: Sonic (40 DM), Rocket Knightadv. ([illegible] DM), Aladdin (70 DM), Street Fighter (90 DM), Tiny Toon Adv. (60 DM). Alle Spiele 300 DM. Tel. 073621/4339

Verk. oder tausche The Flintstones, Ariel, Wonderboy 3, Chilli Chilli Boys, World of Illusion, Tel. 02509/9248, ab 16.00

Wegen Systemwechsel MD-Games abzugeben. Liste gegen RP bei: Steffen Buchta, Steinhardter Str. 21, 55596 Waldböckelheim

---

Verkaufe Mega-CD II mit 4 Spielen! (Road Avenger, Sonic-CD, INXS, Ni. Trap), 3 Monate alt, für nur 599,–. Tel. 0251/788287 (Andreas Kaiser)

Suche CD-Spiel: Thunderstorm, Cyborg 009, Space Ace, Dragons Lair II. Zahle Höchstpreise. Viesti Andreas, Zypressenstr. 91, CH-8004 Zürich, Tel. 00411/2425938

Tausche ständig Mega-Drive-Spiele. Bekomme [illegible] Neuheiten! Außerdem suche ich ein US-Mega-CD 1! Anruf genügt! Scheffler, Finkenstr. 8, Aschendorf, Tel. 04[illegible]

Suche für MD: Shanghai "Dragon's Eye"! Zahle [illegible] Tel. 02635/4216 (nur an Wochenenden), Marc verlangen!

Kaufe: Gamers Nr. 1/92 (nur in gutem Zustand). Zahle sehr gut. Suche günstigen F1 fürs MD + Hardball 3 oder Sports Talk Baseball. Tel. 04745/6354

Verkaufe MD mit MCD, 4 Modulspiele, [illegible] CD-Spiele, Honey [illegible] Adapter, [illegible] Joypads für 700 DM. Neupreis 1450 DM. 100 % o.k. Tel. 05321/[illegible]

Verk. MD + Pad und 4 Spiele (Sonic/EA Hockey/Ç. o. Illusion/Rolo [illegible] für nur [illegible] DM! Übernehme VK! T. 040/7112810, nicht vor 20 h

---

Suche für pr. Spieleclub dringend MD-SNES-[illegible] u. GB-Module. Gerne auch kompl. Sammlungen mit Gerät! Meldet Euch [illegible] unter Tel. 0641/71250

Verk. Mega Games Streets of Rage II, Ecco, Lotus Turbo, Bio Hazard Battle, Super Monaco II, Out Run jap. + Adapter ohne Hüllen mit Anleitg., [illegible] 200,– DM, Tel. 0821/466193, [illegible] 20.00 Uhr

---

Verk. für MD: F1 (60 DM), Ultimate Soccer (50 DM), Aladdin (60 DM) und Lemmings (50 DM). Für Mega-CD: Jaguar XJ (60 DM), Thunderhawk (60 [illegible]). Tel. 07307/21860

Mega-CDs billig zu verkaufen, teilweise noch verschweißt u. original verpackt, z.B. Jurassic Park, Mansion of Hidden Souls, Microcosmn, Doublesw. u.v.m. 70 DM, Tel. 07425/27163

Tausche ständig MD + SNES-Spiele wie: Fifa, Sonic Spinball, Shinobi 3, STF2 Special, Actraiser 2, Jurassic Park usw. Suche NBA Jam, Sonic 3 u.v.m., Tel. 05731/52926

Suche Master, Mega Drive und CD-Spiele. Englisch, japanisch, deutsch mit Anleitung und Verpackung, Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

---

Verk. MD mit [illegible] Spielen für 300 DM, Game Boy mit 7 Spielen 120 DM, Game Gear mit Netzteil, 7 Spielen für 200 DM, Tel. 0203/434644

Suche Import-Strategiespiele zu guter Bezahlung. Habe auch AMC I, III (II fehlt), Axel Kausler, Rembrandtstr. 17, 95615 Marktredwitz, Tel. 09231/8497

Verk. Mega CD [illegible] mit Road Avenger für nur 398 DM. Tel. 0761/891038, nur [illegible] Monate alt!

Tausche NHL 93, Mega-lo-Mania, Rampart, Shining Force, Winter Olympics, suche General Chaos, Pirates, PGA Euro, Sensible Soccer, Genghis Khan 2, Tel. [illegible]

Verkaufe [illegible] und SMD inklusiv jede Menge Spiele. Interessenten melden [illegible] unter Tel. 02591/88515 (über den Preis kann man mit mir noch reden)

Tausche Spiele MD Joe Montana, Sonic 2, Mega Games, Sonic 1, Monaco oder kaufe jegliche Spiele [illegible] 30,00 DM. Bitte nur im Umkreis Bad Homburg. Steffen oder Christian verl., Tel. 06172/34565

Verk. Sengoku 2NG, SAleste, SStar Wars, Jimmy C., alle SN, 10 Top-Mega-Drive-Games kompl. gg. Gebot (min. 350 DM), su. NG-Konsole. Call 02331/333106

NES

Suche Spiele für das NES: Pirates, Zelda, Track & Field in Barcelona + weitere Strategiesp., Tel. 03435/926095

Verkaufe sehr gut erhaltenes [illegible] für 60,–, des weiteren 7 Spiele [illegible] 40 DM: Excite Bike, Mega Man 3, Metroid, [illegible] Racer, SMB 1, Zelda 1 und World Cup. Andreas Cazar, Andreas- Fauser-Str. 20, 70567 Stuttgart

---

Verk. NES mit 30 Topspielen, Fitneßmatte, NES, Advantage und 2 Controllern für 1350 DM VHB! Ruft [illegible] unter Tel. 06138/8539, fragt auch nach günstigen GB-Spielen! Marc

---

Verkaufe günstig NES-Spiele u. Zubehör. Tetris 35; Kung Fu 35; NES-Advantage 75; Zapper mit [illegible] Gunman [illegible]. Alles in Top-Zustand u. komplett! Tel. 09141/1635

Verkaufe [illegible] mit 16 Spielen und [illegible] Controller und Game Geny für 1000 DM. Auch einzeln erhältlich. Peter Lehmeier, Labertalstr. 4, 92331 Parsberg

---

Verkaufe oder tausche NES-Spiele. Ruft mich an unter Tel. 09771/97025 oder schreibt [illegible] Stefan Scholz, Eulersg. 1, 97618 Hohenroth

---

Verkaufe NES mit 6 Spielen (Zelda 1 u. a.) + 4 Joypads + 4 Spieleradapter für 200 bis 250 DM. Tausche [illegible] mit [illegible] Spielen und Netzteil. Tel. 06045/7527

Verkaufe James Bond jv. für [illegible] DM und Rockin Cats für [illegible] DM, sowie neuen NES-Controller für 29 DM. Verkaufe Game Gear-Spiel [illegible] 2 für 45 DM, Tel. 05173/6588

Mario [illegible] (40), Zelda 1, [illegible] (35), Turtles 1, [illegible] (40), Mega [illegible] 2 (45), Castlevania [illegible] (40), [illegible] Dragon 2 (40), Snake Rattle'n [illegible] (35), Iron Sword (40), Tel. 0361/5071737, Mo.-Do. 7–15 Uhr

---

Verkaufe Dragon's Lair, Donkey Kong, [illegible] Climber, Adv. Island, Little Nemo, Kid Icarus, Hook, Tom und Jerry, Pinball, Stück 25,– DM, Tel. 06787/8910

Verkaufe und tausche NES-Spiele. Habe 23 Spiele zur Auswahl, z.B. Double Dragon 1 und 2, Starwars, Startrek, Top Gun 2, Turtles 2 und viele mehr, Tel. 0521/887722

Verk. Top Gun 45,–, Xevious 40,–, Dream [illegible] 45,–, Kid Icarus 40,–, Duck Hunt 30,–, Tel. 040/6731209

Verkaufe NES mit 4 Spieleradapter, [illegible] Joypads und 4 Spiele für 280 DM oder tausche gegen PC-Engine-Standard, Daniel Erdelbrauk, Tel. [illegible]

Verk., tausche [illegible] NES-Spiele: [illegible] of Olympus (50 DM), Skate or Die (45 DM), Metroid ([illegible] DM), [illegible] Bros. [illegible] (55 DM), Gauntlet II ([illegible] DM). Tausch gegen SNES-Spiele: Turtles in Time, Bubsy, Tobias O., Tel. [illegible]

Verkaufe NES mit [illegible] Spielen für 350 DM, z.B. D. Duck, Tiny Toon, Limmings, Marble Madness, Punch Out und S. Mario. Tausche auch gegen SNES o. Mega Drive mit 1 Spiel, Tel 0511/464188

Verkaufe [illegible] mit Netzteil, Fernsehanschluß, 2 Controllern und Super Mario Bros. 1 + 3 für 199 DM, Tel. 06743/2630

Verkaufe NES mit 3 Spielen für 100,–, außerdem die GB-Spiele: Duck Tales (30), Metroid 2 (30), Hom Alone (30), Balloon Kid (20), Go Go Tank (20), T2 (30), Tel. 04821/43594

Verkaufe: NES-Grundgerät mit Mario 1 + 1 Pad, neu (aus Preisausschreiben) 70 DM + NN, Gruber, Tel. 09461/3145

Verkaufe NES-Spiele, jeweils [illegible] DM, Swords and Serpents, Maniac Mansion, Solomon's Key, Ice Climber, Pinball, Lolo, Tel. 07453/1540

Verk. NES mit fünf coolen Spielen u. zwei Joypads. [illegible] ist im Top-Zustand, 1 Jahr alt, Preis [illegible] DM, im Raum Pforzheim. Schreibt an: D. Strahverdi, Hessenstr. [illegible], 75177 [illegible]forzheim

---

Verkaufe [illegible] (2 Pads) + [illegible] 1 für 65 DM sowie 10 weitere Spiele (Mario 3, Zelda 1, 2, Turtles 1, 2, [illegible] Man [illegible] u.a.), [illegible] 30 DM, Tel. 0361/5071737, Mo.-Do. 7–15 Uhr

---

Verkaufe: Batman returns, Tiny Toons, Mega [illegible] 2 und Mega [illegible] 3. Tausche auch gegen Probotector 1 und Probotector 2. Preis pro Spiel DM 30 VB, Tel. [illegible]

Super Nintendo

Tausche oder verkaufe für 60,– DM Sim City. Bei Interesse Angebote [illegible] an Jörg Jäckel, Schwarzenbergstr. 5 a, 58840 Plettenberg oder Tel. 02391/4408

Verkaufe/suche MD + SNES-Spiele. Suche Neuheiten, vielleicht auch Sammlungen mit Konsole (MD, SNES, Jaguar, 3DO). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

---

Verkaufe Megamanx 80,–, diverse Manga Videos 30,–, Tel. 02331/630472

Suche dringend SNES-MD-NES u. GB-Module. Gerne auch komplette Sammlungen mit Gerät. [illegible] Euch [illegible] unter Tel. 0641/71250

Tausche Mario World u. Allstars zusam. geg. [illegible] Jam, Secret Mana, Star Wars 2, NFL '94, Bomberman [illegible]. Tel. 05861/1261

Tausche JB-King jap. gegen JB-King dt. (ich lege noch 20,– DM drauf). Tausche NBA Jam! Andy Müller, Kopenhagener Str. 5, 10437 Berlin

---

Verkaufe Star Wars, Mario Allstars, Final Fantasy 2, Batman, F-Zero, WWF usw. (teilw. Importversionen), Tel. 0202/506104

Verkaufe für SNES: Magical Quest, Gods, Sim City, Parodius für [illegible] 60,– und [illegible] für DM 50,–; Tel. 0511/9524872

Verk. Magical Quest, Mario World, Zelda, Streetfighter, F-Zero, Ghouls'n Ghosts, Sim City, Castlevania IV, Super Wrestlemania, Allstars, Tel. 05521/4803

Verkaufe [illegible] mit Actraiser 1 + [illegible] und Secret of Mana für 230 DM, alles US. Tel. 06249/4915, [illegible]

Tausche: MD, SNES, MCD, habe die neuesten Sachen. Suche besonders NHL '94 CD usw. Tel. 0203/448199 oder 0203/442916, diese Anzeige gilt für immer!

Verk. SNES-Spiele: Super Tennis. Suche Royal [illegible] und Super Wrestlemania, sehr dringend. H. Rosteck, Dresdnerstr. 39, 01454 Radeberg

---

Verkaufe: Super Soccer [illegible] DM, Action Replay Pro (FX-Chip) 70 DM, Game-Boy-Spiele: Motocross Maniacs, World Cup, Cosmotank, jeweils 25 DM; Tel. 09181/6663

Verkaufe: Flashback 80 DM, Jurassic Park 80 DM, Castlevania 50 DM, Tel. 0231/174664

Super Nintendo Spiele zu verkaufen: Super R-Type 60,– DM, Sim City 60,– DM, Tel. 0261/51465

Tausche [illegible] Allstar Challenge gegen irgendein anderes Spiel. Tel. 04504/4940, nach Heiko fragen

---

Suche preisgünstig Fatal Fury 2 (dt.), tausche auch gegen Starwing oder Mario Allstars. Tel. 0361/4212380 (Andreas)

Suche Super-NES mit mehreren Spielen (u.a. deutsche); tausche auch gegen Neo Geo-Gerät oder Spiele; evtl. auch Jaguar. Suche 3DO-Spiele. Tel. 07331/40749

[illegible] Games Actraiser 2 (100,–), R-Type 3 130,–, Super Turrican 80,–, Aladdin 70,–, Macross 100,–, Jim Power 3D 100,–, Time-Slip 80,–, Blaze on DM 50,–, Tel. 030/3737670

Tausche, verkaufe über 50 SNES-Spiele, z.B. Equinox, Young Merlin, Metal Marines, SF Turbo, Rock'n Roll, Racing usw., auch [illegible] Spiele, Tel. [illegible]

Suche gebrauchten Joypad für 10 DM, Martin Abele, Dorfstr. 16, 73492 Rainau-Buch

---

Verk. Starwing dt. 75,–; Mario Paint (75,– fast neu mit Mouse); Wrestlemania dt. 50,–; alles zusammen nur 160,–, inkl. Anleitungen usw.; Tel. 05694/1307 (Robert)

Verk.: SF [illegible] Turbo (us) 75 [illegible] (VB), First of t. Northstar, [illegible] Kombat (us) [illegible] DM o. tausche MK geg. Ftl. Fu. 2, Tuf E uuf, Turtles t. F., Art o. F. (us/dt/jap.). Tel. 0471/60780

Tausche Mario is M., Dino City, M.Quest, Pocki u. Rocky gegen Final Fantasy, T2, Desert Strike, Congos Caper, Pushover, The Lost V., Pilot Wings, Tel. 03744/211322

Verk. Combatribes, Dinosaurus, Streetfighter, Rival Turf, Super Ghouls'n Ghosts, Royal Rumble, Preis VB. Tel. Schweiz 045/215542, Martin verl.

Tausche Wrestlemania, Mario World, alle dt. gegen Rock'n Roll Racing, NBA Jam, PGA Tour, u.a. Tel. bis 25.4.94 001/406/378/2312, ansonsten [illegible]

Verk. SNES-Spiele: Starwing, Super Turrican, Axelay, Castlevania 4, alle deutsch, Preise auf Anfrage, Tel. 03425/7180, nach 18.00 Uhr, Sven

---

Tausche JB-King, F-Zero, Tiny Toons und PC-Spiele (Rebel A., Privateer, Strike C., History Line, Doom) gegen Smash TV etc., Tel. [illegible] 7932 (Stefan, ab 19 Uhr)

Verkaufe Mystic Quest Legend für 60–70 DM, außerdem verkaufe ich Aladdin für [illegible] DM und F-Zero für [illegible] DM. Tausche auch gegen Striker, Tel. 0211/375894

Verkaufe für SNES, Prince of Persia, Axelay für je 50 DM. Tel. 06758/6884, ab 14.00 Uhr

---

Verkaufe Lost Vikings, [illegible] World, Populous I. Tausche auch. Preis VB. Suche Madden '94, Empire Strikes Back, Rock'n [illegible] Racing, Tel. 06187/26199, ab 18.00 Uhr anrufen

---

Verkaufe Alien 3, Super off Road, Pilot Wings, S. R-Type, Road Riot, Top Gear, [illegible] Kart od. tausche geg. Mechwarrior, F1-Pole Pos., GP 1, o.a., Tel. 09241/7450, [illegible] 19 Uhr

---

Verkaufe SNES + NBA Jam + [illegible] + Parodius + Flashback, alle dt. + J. Mad. [illegible] (us) + 2 Joypads + Adapter + SM [illegible] 700 DM, Teilkauf mögl., Tel. 06183/75329, [illegible] 18.00, Alex

---

Tausche [illegible]NES-Spiele. Habe Cool Spot, Starwars, [illegible] Allstars u.a. Suche Mr. Nutz, Young Merlin, Equinox usw. Einfach mal anrufen bei Tel. [illegible]

Verk. US-SNES mit Mystical Ninja 2, Rainbow Bell Adv., Joe Mac 2, Mario W., Mario Allst., 2 Pads, Multi, RGB, für 379, Tel. 03634/811747, tgl. ab 18.00 Uhr

---

Verkaufe Super-NES, [illegible] Joypads, 7 Spiele, für 500 DM, auch einzeln, univ. Adapter dabei, tausche auch gegen CD 32, Tel. [illegible] (Simon)

Tausche Aladdin dt., Battle Toads dt., Brawl Brothers us, Castlevania 4 dt., [illegible] Wing dt., Super Soccer dt., Super Ghouls'n [illegible] dt. [illegible] Rollenspiele, Tel. [illegible]

[illegible] mit 2. Joypad und [illegible] Spielen, alles nur deut. Versionen mit Originalverp., VB 550,– DM mit Porto und Verpackung, Tel. 08824/634 (Flo-[illegible])

Tausche WWF + [illegible] World + [illegible] (zusammen) [illegible] Star Wars oder Jimmy C. Tennis. Verkaufe auch alle drei für 95 DM. Tel. 0761/135018, Alexander

---

Verk. Super Famicom mit Umschalter zum Super Nintendo, Action Replay Pro und einem Spiel für DM 450,–. Anschrift: Gies Andy, Römerstr. 77, 41462 Neuss

---

Tausche immer [illegible] und alte S. [illegible] und Mega Drive-Games. Ab 18.00 Uhr anrufen, Tel. [illegible] (Oliver)

Verk. für [illegible] (dt.): Prince of Persia (DM 69,–), Mickey Mouse-Magical Quest (DM 59,–), SN ProPad (DM 19,–), zusammen DM 129,– + Porto. Tel. [illegible]

Verk./tausche Spiele für SNES, GB, MD, M-CD, Master S., usw. Habe: Sonic 3, Toe 2 + Earl 2, Rage, Rumble, Thunderh., usw., Tel. 0203/448199 o. 442916, Maik/Frank

---

Schweiz! Tausche SNES-Games Bubsy, Spiderman, R. Runner gegen Clay Fighters, TMHT 5, Fatal Fury 2, Batman. Tel. 044/52678, Thomas verlangen, Zeit ab 20.00 Uhr

---

Suche für Super Nintendo: Super Probotector, zahle bis zu 60,– DM nur dt. Versionen und nur im Raum München, Tel. 089/3008147

MS-II mit zwei Spielen Sonic u. Asterix [illegible] verk. 100,– DM. SNES – Biete Tiny Toon, Pilot Wings, S-R-Type. Suche Mega-lo-Mania, Equinox, Soul Blazer; Tel. 035433/4171

Tausche: Super Probotector und NBA, Allstars Challenge gegen Zombies, Dracula, Secret of Mana, Shadow Run oder Another World. Tel. 0621/333557, nach Christian fragen

---

Tausche Desert Str., Starwing, Bomberman, [illegible] Allstars u.a. Spiele gg. andere über 80 %. Z. B.: Twinbee, Skyblazer, S. Mana, Lufia, Tel. 05453/7734 (Michael)

Verkaufe für [illegible]NES: Turtles Tournament Fighters, Royal Rumble und Super Ghouls'n Ghosts (je 80 DM). Tel. 06007/7677, [illegible] 15.00 Uhr

Verkaufe Streetfighter II, F-Zero und Turtles in Time, alle dt., nur alle drei zusammen, Tel. 03561/551542 (Martin)

Tausche Tiny Toons, Striker u. Zelda einzeln o. [illegible] gg. NHL '94, Rn' R Race., Winter Olympics o. Vald' Isere u.a. Nur 100 % o.k.! Mit Anl. + Verp. Tel. 07931/8746 – Volker

Verkaufe oder tausche SNES-Spiele: Bubsy (us), Batman (jp), Fatal Fury (dt.); Tel. 09772/513, werktags ab 15 Uhr

Tausche f. SNES: F-Zero, Asterix, Desert Strike und Tiny Toons [illegible] Goof Troop, Sim City, Empire Strikes Back, u.a. (Markus), Tel. 08703/2354, ab 14.00 h

Verkaufe Starwing 70 DM, Sim City [illegible] DM, Test Drive [illegible] DM. Tel. 07142/57628, ab 19 Uhr

Verk. Starwing, Jimmy Conners Tennis, Magical Quest, Mystic Quest und Super Probotector für je 70 DM sowie Zelda für 50 DM. Tel. 0431/735052

Verkaufe Bubsy für [illegible] DM und NHLPA Hockey [illegible] für [illegible] DM, [illegible] 140 DM. Suche NBA Jam für Game Gear, Tel. 06766/8065, ab 15 Uhr, fragt nach Marco

Verk. [illegible] Spiele für das SNES für 20–70 DM (Streetf. Turbo, Alien 3, Mario Allstars, Mystic Quest, Battle Toads, Actraiser, Star Wars 1, u.a.), Tel. 06722/4516 (Chris)

SNES: Tausche Castlevania IV, Zelda und Mario Allstars. Tel. 05626/1304, Mo.–Fr. 18 h–20 h

Verkaufe o. ta[illegible] SNES-Spiele: Axelay, W. L. Basketball, WWF 1 + 2, [illegible] Allstars, Str.fighter 2, [illegible] Kombat, Action Replay 1 + [illegible] usw., alle dt., Jens, Tel. [illegible]

Verkaufe, tausche SNES-Spiele. Habe: Super Prob., Magical Quest, Streetf. II. [illegible] Spiele für NBA Jam. Suche N.: Tetris II, [illegible] Fury 2, S. Fam. Tennis, Tel. 07761/3607

Verkaufe SNES mit 4 Spielen (Mario World, Mario Kart, Streetfighter 2, Cybernator) für 420 DM. Tel. [illegible]

Verk. Actraiser (dt. Text) DM 80, Super Probotector DM 70, Tiny Toons [illegible] 60, Dino City DM 40, Super Ghouls'n Ghosts [illegible] 40. Auch Tausch. Tel. [illegible]

Verkaufe/tausche für SNES: F-Zero [illegible] DM, Axelay [illegible] DM, Super Ghouls'n Ghosts 60 DM, Streetfighter 2 60 DM, Aladdin 80 DM. Alle Games PAL. Tel. 040/7157285 HH

Verkaufe SNES Grundgerät (ca. 1/2 Jahr) mit 12 Spielen. Spiele oder Grundgerät nicht einzeln erhältlich! Preis: 750,- DM, NP 1600,- DM. Tel. 08261/4356, ab 18.00 Uhr

Tausche Turtles IV, Jurassic Park, Super Soccer, Mystic Quest, Super Ghouls'n Ghosts, Sim City, Tel. 06187/7876. Tausche auch Adapter, z.B. Young Merlin, NHL Hockey '94

Tausche Spiele: Aladdin, Mystic Quest, SF2, F-Zero, Zelda, Sim City (Kontakte eingedrückt) gegen Secret of Mana (dt. o. us) oder andere. Tel. [illegible] (ab 16.00)

Tiny Toon Adv., Mario Allstars u. Sp. [illegible] World günstig [illegible] verk., orig. verp., evtl. auch Tausch. Tel. 05459/1723

Verk. oder tausche SNES: Super W[illegible], Turtles in Time, Streetfighter II pro Spiel 50,– [illegible] oder zus. 130,– DM. Tel. [illegible] vormittags

Tausche für SNES Another World, F-Zero, Starwing, Mystic Quest, Road Runner u.a. Tel. 06571/4823 (Sascha)

Verkaufe 10 SNES-Games (z.B. [illegible] Kart, Cool Spot, Alien [illegible] usw.) für [illegible] DM, [illegible] komplett, Christian Foethke, Tel. 05552/1677

Tausche f. SNES King [illegible] World u. Sunset Riders (dt.) gegen Final Fight 2, Total Carnage, Cybernator, World Heroes, S. Battle Tank, [illegible] 17.00 Uhr, Tel. 03435/921422, Maik

Tausche/verkaufe SNES-Spiele Probotector, Castlevania, Axelay u. Aladdin für 95 [illegible] Verkaufe NES + 15 Spiele + Zubehör für 815 [illegible] und Game-Boy-Spiele, Tel. 08179/1403

Verk. SNES-Spiele wie z.B. Alien 3, Wing-Commander, Parodius, S. Star Wars, Gods, Lemmings, Soulblazer, u.v.m., [illegible] 50,– [illegible] 70,– [illegible]. Tel. [illegible]

Verkaufe Aladdin, Star Wars je 70 DM; Tiny Toons, Mickey Mouse je [illegible] DM; Axelay DM 50; T. 08654/50017, Mo.–Fr. 17–19 Uhr, Christian

Verkaufe Mortal Kombat (75), Streetfighter II (45), Super Probotector (55), F-Zero (40), mit Anleitung, 100 % o.k., Tel. 0361/5071737, Mo.–Do. 7–15 Uhr

Verk./tausche: S. Probotector, F-Zero, T.M.H.T., Super [illegible] Wars, Zelda 3; suche Young Merlin, Zombies, Rock'n Roll R., Hook, King Arthurs W., [illegible] Kart, Tel. 04221/20703

Verkaufe oder tausche Super Nintendo-Spiele [illegible] Kombat (70,– DM) und Populous (60,– DM). Tausche gegen Rock'n Roll Racing oder Jimmy Connors. Tel. 06155/66219

Suche! Günstig einen Super [illegible] mit höchstens [illegible] Spielen zum fairen Preis, abends ab 18 Uhr, Tel. 06172/37403, Julien verlangen, sehr wichtig!

Verkaufe: F-Zero 40 DM, Wrestlemania [illegible] DM, Super Mario World [illegible] DM. Besitze weitere Titel! Anfrage unter Tel. 0208/754614, außerdem Lynx + Spiele vorhanden!

Verk für [illegible] Zelda (50), Starwing dt. (70), Aladdin dt (80), Mortal Combat (90), Flashback dt. (100). Alle Spiele mit dt. Anleitung, orig. verp., Tel. 02161/601156

Suche EVO US-Version, Tel. 02381/162281. [illegible] Cool Spot (MG Drive/US) oder Tyrants ([illegible] Drive/US) oder ggf. Bargeld. Suche außerdem Secret of [illegible] US

Verk. für SNES: Aladdin (75 DM), Tiny Toons (70 DM), Royal Rumble (80 DM), Lemmings ([illegible] DM), Mario Kart, Zelda, Super Mario (je 45 DM), alle dt. mit Anleitung, Tel. 04281/6772

Verkaufe Goof Troop 80,–, Magical Quest 70,– Tiny Toon 65,–, Soul Blazer (am.) 65,–, Mystic Quest 80,–. Tel. 02361/13052

Verk. für SNES Jimmy Conn[illegible] Pro T[illegible] und Super Soccer zum halben Neupreis. Tel. 07141/57110

Verk. SNES-Spiele, F-Zero 29,– DM, Super r-Type für 50,– DM, Crash Dummies für 90,– DM, Action Replay für 100,– DM, David Ramin, Bahnhofstr. 4, 15806 Zossen

Verkaufe Turtles IV, Turtles in Time für nur 60,– [illegible] und Starwing für nur 80,– DM ([illegible] haben beide 129,– DM gekostet). Tel. 02208/71894, Tobias Franke

Verkaufe: World League [illegible] (40,–); Super Soccer (40,–); Mario Kart (40,–); F-Zero (30,–); Sim City (30,–); Super Mario World (25,–). Holger Falkenthal, E-Schneller-Str. 15, 14974 Ludwigsfelde

Gesucht! Ich suche Aero the Acrobat und NBA Jam für den SNES. Zahle [illegible] DM oder tausche gegen Mario Allstars, Andre Stratmann. Tel. 0251/2301390

Suche für Super [illegible] Royal Rumble, tausche gegen Batman oder andere Super Games. Ruf mich einfach mal an: Tel. 09365/2098, bin täglich ab 19.00 Uhr [illegible] erreichen

Verk./tausche SF2 Turbo (us) [illegible] DM; SF2 (dt.) 30 DM, Road Runner (dt.) 80 DM, US + Japan-Adapter [illegible] DM. Suche Mechwarrior (dt./us), Super Bomber. Sascha Storz, Tel. 05572/883

Suche Secret of Mana, NBA Jam und John Madden '94 (egal, ob [illegible] oder dt.), zahle für alle zusammen DM 210,–. Ole Begemann, Tel. 05231/39897

Suche dringend Super Nintendo-Spiel, Final Fight Guy. Zahle 150 DM! Angebote an: Tel. 0421/4987908

Super-Nintendo: T[illegible]sche/verkaufe ab 60,–, z.B. Alien, Batman, [illegible] Tank, Myst. Quest, R-Type, Baseball, Strike Eagle, Wingcom II. Suche z.B. Mana, Merlin, Lufia, T. 02501/58613

Verkaufe Cybernator je [illegible] DM; Zombies 70 DM; Sim City 40 DM; Actraiser [illegible] DM; Megaman [illegible] 90 DM. Alles VB. Tel. 09471/3526, Frank (ab 17 h)

Verkaufe für SNES: Castlevania IV, R-Typ, Mario-World, Super Probotector, Actraiser, [illegible] 3, Streetfighter II, Turbo, Sim City, [illegible] Alles 100 % o.k. + Hülle + Anleitung. Tel. 08072/2400

Verkaufe SNES-Spiele: Zelda (60), F-Zero (40), Probotector (50), M. World (60), Sim City (80), Allstars (80), [illegible] 2 Turbo (100), NP 150, alle 100% o.k., Tel. 06150/51492 (Dan)

Suche für SNES: japanische Wrestlingspiele und Shanghai. Oliver Copp, Niedermayerstr. 74, 84036 Landshut, Tel. 0871/50181

Verkaufe SNES mit 6 Spielen für 300 DM. Tel. 036961/40411, nach Sascha fragen

Verk./tausche F. F. 2, Secret of Mana, M-I Kart, M-World, Allstars, SF2, SF2-Turbo Barts N. M. Suche Lufia, Mystic + Paladins Quest u. and. RPG. Tel. [illegible] (Stefan)

Verk. für SNES: Megaman X (us), Art of F. (us), je 70 DM, Tel. [illegible] (Simon), verk. Action Replay [illegible] DM, Mario [illegible] DM, Tel. [illegible] 45203? (Dennis)

Tausche Starwing dt. gegen Cool Spot, Plok oder Bubsy. Anrufe unter Tel. 06021/960806. Jan verlangen. Interessenten bitte nur aus dem Raum Aschaffenburg.

Verkaufe Super Nintendo mit 8 Spielen, Joypad und Adapter. NP [illegible] 1250,–; VB 600,–; Tel. [illegible]

Verkaufe für Super NES Evolution DM 60, Steel Talons, Mega Drive DM 60, Quackshot MD 50 DM. T. abends 07144/14720, Elmar Steinbach

Verkaufe Flashback für [illegible] und Streetfighter 2 (50 DM). Beide deutsche Versionen! Jörg Fischer, Neue Str. 10, 31032 Betheln, Tel. [illegible]

Verk. Spiele f. [illegible]. Schreibt Eure Wünsche an Michael Zimmermann, P.-Müller-Str. 26, 09599 Freiberg. Melde mich dann [illegible] Euch. Bitte 1 [illegible] Porto beilegen.

Tausche SNES-Spiele! Habe z.B.: Bubsy, Jurassic Park, Rock'n Roll Racing, Axelay, Mega-lo-Mania u.v.a., Tel. 07152/25542

Tausche für SNES [illegible] of [illegible] (us) gegen Equinox (dt./us). Nur am Wochenende Freitag/Samstagabend, Tel. [illegible]

Verk. od. Tausch: D-Jurassic Park, Duffy Duck, Striker, Axelay; US-R. & Roll Racing, Runsaber, S. Strike Eagle; suche Jaguar-Games, S. Starke, Z. Kahleberg 87, 14478 Potsdam

Verkaufe SNES (amer.) [illegible] 140,– + Spiele: Super Empire Strikes Back [illegible] 70,–, Mario Allstars DM 50,– (beide us), Castlevania [illegible] 30,– (jap.), W. L. Basketball DM 40, Str.F. II DM 20,– (dt.), Tel. 0511/496871

Verkaufe: Dariustwin, Bob, Aladdin, Royal Rumble (mit Hülle + Anleitungen). Suche: Actraiser II, Tel. 02381/86055 (Christian Franken verlangen)

Verk.: WWF Royal Rumble, Striker je 40 DM; Street F. 2 25 [illegible], Tel. 040/7112810

Verkaufe Flashback dt. und King Arturs World dt. für je 55 DM. Tausche auch gegen Alien oder Mechwarrior. Telefon: [illegible]

Verkaufe Tecmo NBA [illegible] us für 55 DM, NHLPA Hockey 93 für [illegible] DM. US/Japan-Adapter für 15 DM. Telefon: 05261/17263

Verkaufe [illegible] SNES-Spiele SF2, Magical Quest, Super Soccer, Super Mario Allstars, Starwing, Batman Returns und [illegible] für je 55,– DM! Tel. [illegible]

[illegible] Alien 3, Myst. Qu. Legend, Parodius, suche: King A. World, Pushover, Populous, Actraiser 2, Bomberman, Tetris, Shanghai 2, T. Toons, Mario Allst., Tel. 0371/560822

Tausche: 2 jap. Spiele mit Adapter gegen 1 deutsches Spiel. Suche: Shadowrun, Zelda oder Actraiser 1 oder 2. Nur dt. Tel. 0621/333557

Slam Games! Suchen noch Mitglieder für unseren Super NES- und Wrestling-Fanclub. Infos (Rückporto 1 DM, 7 öS) unter W. Radax, Gartengasse 8, A-2603 Felixdorf

Tausche/habe: Mario Allstars, Tiny Toons, Star Wars 1, Lemmings und [illegible] 3; suche: Aladdin, Cool Spot, NBA Jam und Bomberman, Tel. 08021/8684 (Pierre)

Tausch[illegible] Starwing (65,–) u. S. Mario Allstar (65,–) [illegible] J. Connors Tennis, Bomberman, Double Dragon us, Battletoads, Cool Spot o. Flashback, Tel. 09401/51996, Regensburg, Daniel

Verkaufe, tausche Bubsy, Another World, Harleys Adventure, F-Zero, Populous, SF II, verkaufe auch G-Boy mit 3 Games für 100 DM, auch NES-Games. Tel. 0771/4670, Stefan

Tausche Secret of [illegible] gegen 7th [illegible] + Mystic Quest gegen Dungeon Master oder Alien 3 gegen Shadowrun. D. Fischer, Kroosg[illegible] 46, 48565 Steinfurt

Terminator-Arcade Game (S. Scope), Cool Spot je 75 DM, World L. [illegible] 50 DM, Tel. 07522/3313, nach Jan fragen

Verkaufe 5-Spieler-Adapter von Honest 35 DM, Streetfighter [illegible] DM, Super Soccer 35, [illegible] and Roll Racing (us) [illegible] DM, Tel. 0591/65728

Hallo Leute! Wer tauscht mit mir mein Ghouls'n Ghosts gegen Super Turrican, Probotector oder Mechwarrior? Egal [illegible] Import! Also, ran [illegible] die Tel. [illegible]

Stop! Verkaufe: Wing Commander, Pilot Wing, Top Gear, SF2, je DM 50 VHB * Suche: Connors Tennis, Starfox, PGA-Tour, Tel. 0611/85662, [illegible] 13 Uhr

Verkaufe (alles dt.) Flashback 90 DM, WWF Royal Rumble [illegible] DM und Mega-lo-Mania [illegible] DM, alle Spiele mit Anl.! Andre Thier, Gellertstr. 25, 04509 [illegible]

Suche Star Trek T. N. G., Deep Space 9, Boxing Legends. Suche auch andere Sport-Games (nur dt. Module) an Dennis Born, Hofstr. 11, 24143 Kiel (nur Umgebung Kiel)

Suche dt.: Flashback, Striker, NBA-Jam. [illegible] dt.: Aladdin, Jimmy Connors, SF II, Turbo, ab 15.00 Uhr, Tel. 0341/2511227 (Chris)

Tausche Mystic Q., Legend, Another World, Mario World, Tiny Toons, Super Soccer, Parodius gegen Jurassic P., Alien 3, Desert Strike, Tel. 02392/10832, [illegible] 19.00 Uhr

Hallo Freunde! Hier gibt's Super Nintendo & Mega Drive-Spiele zum Tausch oder kaufen: Aladdin, Probotector, Ottifanten, [illegible] (40). Tel. 0941/947508

Suche: SNES-Spiele, z.B. Final Fantasy 2, 3, 4, 5, Golden Empire, Lagoon, Ultima 1, 2, 3, Vay, Lord of the Ring, Arcus Odyssey, Equinox, Super Ninja Boy, Cybernator, Tel. 06898/40893

Tausche, verkaufe SNES und MD-Spiele. Suche MCD [illegible] + Spiele. Habe über 50 Spiele. Suche GB-Spiele [illegible] 10 DM. Auch ganze Sammlungen. Tel. 0651/38057

Verk.: Sim City (dt.) 50 sFr., Starfox (jp.) 60 sFr., NBA Jam (us) [illegible] sFr. o. tausche gegen NHL 94 (us), Secret of Mana + Buch (b. us) 80 sFr., CH-Tel. [illegible] (ab 19 Uhr)

Tausche Cool Spot gegen Streetfighter II Turbo, Tel. 0201/691500

Suche für SNES: Shadowrun, Flashback, Equinox und andere. Tausche o. kaufe. Tel. 0201/590154 (ab 15 Uhr), alle Spiele in dt.

Tausche/verk. SF 2 45 DM, Starwing 85 DM, [illegible] K. 60 DM, F-Zero [illegible] DM o. gegen NFL 94, NHL 94 o. 2/3 Spiele gegen Lethal Enf.! Tel. [illegible] (Jan)

Suche für SNES Mystical Ninja, zahle für US-Version [illegible] DM, jp. 30–40 DM (je nach Zustand der Packung, Anleitung). Tel. 0511/332031, Henß/Latka, 14–20 Uhr

Tausche SNES-Games! Habe: Jurassic Park, Alien 3, Pocky u. Rocky (us), Super Tennis, Bart's Nightmare. Suche: NHLPA '92, John Madden '93, Desert Fighter, [illegible] Tel. 08856/81714

Wer tauscht mit mir? Ich suche Shadowrun, tausche gegen [illegible] Kombat + Mystic [illegible] Dringend! Anrufen unter Tel. 09544/1564 (Heiko), bitte nur deutsch!

Verkaufe [illegible] und SMD inklusive jede Menge Spiele. Interessenten melden sich unter Telefon: 02591/88515 (über den Preis kann man mit mir reden)

Yo! Verk./tausche Games für SNES, MD, GB, NES, Mas. Sys., PC-E. + PC (orig.!). Suche Castlev. (MD), Battet., Double D., R-Type 3, Splat 3. Tel. 04627/1618: [illegible] Uhr!

Tausche Super-NES-Spiele! F-Zero und George Foreman's Ko Boxing. [illegible] dt., Tel. [illegible]

Diverses

Anime-Fan (Manga, u.a.) sucht noch [illegible] Schreibt [illegible] Christian Schaefers, Am Lührenbach 21, 58642 Iserlohn

Hallo Comic-Fans! Verk. div. US-Marvels, wie z.B. X-Men, Spider-Man, Punisher, Wolverine, Fantastic 4, Deathlok, div. Zogg'er und andere: Tel. 04627/1618, 20–23 Uhr! Snikt

Verk. o. tausche SNES, MD, MD CD, Spiele SF II Turbo, MCD: Final Fight. [illegible] PC-Engine-Sammlung, viele Raritäten, z.B. Parodius, Gunhadserie usw., Tel. 07152/902375

Wer sich jetzt nicht unser Probemag. mit Infos über SN, NES, GB, MD, MCD, Jag & 3DO bestellt, ist selber schuld! 1,– beilegen! Videog.-User-Mag., Stettinerweg 22, [illegible] Herne

Verkaufe Videogames, [illegible] Hefte [illegible] 1/91 [illegible] 5/94, nur komplett. Suche Club, Nintendo-Hefte [illegible] 2/92 und NES-Spiel Adventure [illegible] 2. Tel. 06722/47242, ab. Alexander verl.

Suche [illegible] Geo. Bitte günstig! Zahle für Neo Geo mit Kabel und Netzteil [illegible] DM. [illegible] auch Spiele, [illegible] % unter Neupreis. Tel. [illegible] Bitte Pal-Vers.

Tausche SNES mit [illegible] Spielen gegen Neo Geo mit mindestens 1 Kampfspiel, z.B. (Samurai Showdown), [illegible] Turbo beim SNES dabei, Tel. 08122/86280

KLEINANZEIGEN

Suche Atari Jaguar-Spiele dt. o. us. Zahle gut! Außerdem suche ich Bravo [illegible] I und verkaufe/ tausche Mega-Drive-Spiele. Call unter Tel. 02131/102083, Dirk

Stop! Suche Pal Neo Geo + Joyboard + [illegible] Games (Last Resort, Samurai Showd., Art [illegible] Fighting, usw.). Biete SNES + 5 Games + Game Boy + 5 Games (nachfragen) + 50/60 Hz FX Adapter + 100–200 DM, T[illegible]. [illegible] (nach [illegible] fragen)

Achtung! Verkaufe topaktuelle SNES- u. MD-Module, z.B. Secret of Mana, 7'th Saga, Young Merlin, Cool [illegible] u.v.a. mehr. Suche Landstalker. Bitte melden u. Tel. 0641/791740

Verkaufe Turbo Grafx und Super Grafx. Suche Turbo Duo oder Turbo Expreß bis [illegible] DM. Suche CD-ROM für Turbo Grafx, Tel. 07351/ 21242, zwischen [illegible] und 19 Uhr

Junger Franzose, 16 Jahre Videospielfan sucht jungen Deutschen [illegible] Brief- und Ferienaustausch. Benet Dominique, 16, Impasse Clos du gatinoix, F-91170 Viry Chatillon, Frankfeich: Tel. 85.45.40.89

Suche CD [illegible] Spiele. Zahle gut. Tausche auch gegen SNES-Module. Verkaufe auch. Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, [illegible] 100 Disketten, [illegible] 450 DM, Tel. 0209/71386, nach Thorsten fragen, nach 17 Uhr

Suche RGB 3DO m. Spielen, Telefon 07802/ 7773

Verk. f. MD Powermonger [illegible] DM, T2-Arcade [illegible] DM u. f. GG Factory Panic, Dragon Crystal, Defenders of Oasis u.a. je [illegible] DM, Uwe Junghanns, Mühlgraben 30, 09306 Rochlitz

Tausche, verk. Games für SNES, MD, GB u. Jaguar. Habe z.B. Mega Manx, Aladdin, Turtles 3 usw. Suche auch [illegible]lbst Jaguar-Konsole. Tel. [illegible] (Leo)

Tausche od. verk. Mega Drive 50/60 Hz umschaltbar, Sprachchip, 2 Pads u. 12 Top-Games (Aladdin, S. F. II, Sonic, usw.). habe auch noch Game Gear. Tel. 06109/33209

Suche Neo-Geo-Spiele, z.B. Robo Army, Last Resort, Burning Fight, 3 Count Bout, Magician Lord, Sengoku 2 usw. Zahle gut. Tel. Schweiz 045/215543, Martin verl.

Verkaufe V1 (Mag.) mit drei Platinen, [illegible] Boble, Billiard, Tumblepop, ein Joystick für VB 1000,–, Tel. 05376/7224

Verk. Turbo-Duo, Turbo Express, PC Engine, RGB, [illegible] 50/60 + Wildcard 24, sowie PCE-Spiele: Castlevania X, 1943, Liquid K, Air Zonk, Bonk 3, P. Star, Tel. 07621/74370, 14–20 h

Tausche [illegible] m. 6 Spielen u. 2 Controllern gegen Neo Geo m. Samurai-Showdown u. [illegible] Pads, Christian Züger, Fichtenstr. 15, CH-9302 Kronbuhl, Tel. 071/381182

Verk. Neo Geo, 2 Sticks, Mem. Card, diverse Spiele (Sam. Showdown, Viewp., etc.). Tel. 089/4701827

Verkaufe [illegible] tausche Software für GB, MS, MD, [illegible] Teilweise nur 25 % [illegible] NP. Tel. 02246/5735, nach [illegible] fragen!

Suche Mitglieder für meinen Nintendo-Club. Jeden 2. Monat eine tolle Zeitschrift mit vielen Preisrätseln. Hendrik Dorré, Dachsleite 48, 58730 Fröndenberg

[illegible] 2 Jahren [illegible] das Videogame-User-Magazin kompetente Infos für [illegible] Nintendo-Systeme! Jetzt auch für 3DO, Jaguar, Mega Drive & Mega CD. Jetzt anfordern, Tel. 02323/43081 (abends)

Suche Neo-Geo (jap./us) zwischen 200–300 DM. Suche außerdem Fatal Fury Special, Art of Fighting 2, S. Showdown für je 2[illegible] DM VB. Verk. Manga Video (First f. N. S.) für [illegible] DM. Kaufe auch SNES/3DO/Jaguar/Meda-CD. Nur [illegible] PAL. Tel. 089/31[illegible]. Fragt nach Dieter. Anruf lohnt sich.

Videospielclub Double Trouble – der Sega/ Nintendo-Club bietet Clubzeitung, Tips, Hotline, etc.! Seit [illegible] Zukunft [illegible] wieder einen Namen: Double Trouble! Infos unter (1 DM Rückporto): Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin, Tel. 030/6849816/6188391

Verk. Neo-Geo PAL-System mit 9 Spielen, z.B. Sengoku 1 + 2, Last Resort, Ninja Comando usw. + Memory Card u. Joyboard f. 1300 DM, Tel. 07624/1751, n. Tobias fr.

Verk. Neo Geo jap. mit Scart, Joyboard u. Memory-Card, komplett mit 5 Games, Cyperlip, S-Spy/Burning Fight, 1 Load, Blusjurney im Raum Österreich, A-Tel. 0043/05574/326055, ab 11 Uhr

Verk. Neo Geo mit Spielen, [illegible] Boards, Memo. Card! Verk. günstig SNES u. MD Games! Verk. Galaga 88 + Neutopia [illegible] für 99,– (Engine). Suche billig Atari Jag. 2600, Tel. 089/4701827

Kaufe SNES, MD u. Mega-CD-Spiele! Ruft an! Tel. 05561/3094

Sonstiges

Verkaufe SNES und SMD inklusive jede Menge Spiele. Interessenten melden sich unter Telefon: 02591/88515 (über den Preis kann man mit mir noch reden)

Tausche MD + [illegible] Pads + 11 Spiele (Shinobi 3, Fifa Soccer, Deadly Moves, Streets of R2, M + D, Lemmings, Populous, Turrican, Sonic I + II, Fatal Fury) gegen [illegible] PC mit Bildschirm ohne Zubehör, Beat Zimmerli, CH-Tel. 064/471910

PC-Eng., T-Duo, Super Grafx, Konsolen und Module gesucht, auch SNES, S-FAM, Tel. 0212/ 208689, Wolfgang

Verk. Sony Portable TV, Black Trinitron, 37 cm Bildschirmanschlüsse: Scart (RGB taugl., 60 Hz), SVHS/AV (Front), Antenne, Kopfh., 100 % o.k., DM 300,–, Tel. 0471/88209

Verk. Neo Geo mit 2 Sticks + Memocard + 5 Module: Last Resort, Fatal Fury, Blues Journey, Cyberlip + Burning Fight für 750 DM. Kein Postversand! Tel. 06109/34677, Sven

Verkaufe oder tausche neueste Super NES u. Neo Geo-Spiele. Löse meine Manga- u. Splatter-Sammlung auf. Tel. 02551/82301, ab 20.00 Uhr

Suche: PC-Engine-Adapter zum Abspielen japanischer HU-Cards auf US, Turbo Duo, Tel. 06142/32148 (Christian)

Tausche, verkaufe Spiele für Neo-Geo, Tel. 09721/185131

Verk. Atari 2600 + [illegible] Spiele u. [illegible] Pads oder tausche g[illegible] MD, SNES, [illegible] oder Game Boy. Verk. 1 NES-Spiel World Cup, Tetris, Mario Bros [illegible] 20,– DM u. tausche [illegible] MS-Spiel, Tel. 06142/563382

Verkaufe für NG: World Heroes II für 300,– und [illegible] Fury II für 280,– und Mutation Nation für 150,– DM. Meine Tel. 08233/8111, Thomas, ab 17.00 Uhr anrufen

Verk. SNES-Top-Spiele: u.a. Star-Wing, Royal-Rumble, Mario [illegible] Stars, Parodius: suche für MD: NBA-Jam u. alle günstigen Sportspiele. Tel. 05321/1422

Suche Tauschpartner(in) für [illegible] und/oder Mega-Drive-Spiele (Kreis Bochum). Tel. [illegible] 236024, Martin (öfter versuchen)

Verk. für Neo Geo: Fatal Fury I, Nam '75 gg. Gebot od. Tausch [illegible] Last Resort, View Point, Samurai Shadown, Fatal Fury Spezial, Jörg Senf, Meuselwitzer Str. 65, 07546 Gera

Suche CD32 ohne Spiel oder mit 1–2 Spielen. 100 % o.k.! Schickt E[illegible] Angebote an: [illegible] Skottke, Primelweg, 33335 Gütersloh oder ruft an unter Tel. 05241/76763

Verk./tausche Neo-Geo, 3DO, Jaguar, SNES (nur us/jap.). Suche Neo-Geo-Spiele, z.B. S. Showd[illegible], Art [illegible] Fighting 2, F. Fury Special (j[illegible] [illegible] VB). Tel. [illegible]138334, Dieter

PC-Engine, Devil Crash, Puzznic, Adv. Island, Hatris, Bomberman 94, Final Match, Preis VS. Verkaufe auch Neo-Geo-Module. Tel. 05177/ 8113

Suche Kontakt [illegible] anderen 3DO-Freunden zwecks Austausch [illegible] Infos, Spielen, etc. Zuschriften an: Marc Waluja, Maudacher Str. 376, [illegible] Ludwigshafen, Tel. 0621/555191

Verkaufe "Trash-Ralley" für Neo-Geo. Top Autorennen mit Link-Mögl. [illegible] 2 Neo Geos, nagelneu, [illegible] 120,– DM, Tel. 06306/6605

Wir haben einen Sega Club gegründet. Wenn Ihr mitmachen wollt, dann schreibt uns, 34212 Melsungen-Kehrenbach, Zum Zwickel 8, Tel. 05661/50102

3DO Tausche 3DO-Games (Total Eclypse usw.) gegen andere 3DO-Games, z.B. [illegible]d Dog and Monster Manor, Tel. 05136/3744

Verkaufe für SNES: Populous, Zelda (je 60); für Game Boy: Moto Cross, Castlevania, [illegible] All-[illegible] für [illegible] (NDR.-Pr. 180), Tel. 02171/83226

Verkaufe für 3DO: Total Eclipse (90,–)! Tel. 06361/1529 – Thomas ab 18 Uhr

Verk. [illegible] Jahre alten C64 inkl. Tastatur, Floppy, 1 neues, 1 alte Pad, [illegible] 90 Spielen (11 Leer- u. Demodisks), 2 Kopierdisks und 1 Vokabeltrainer für [illegible] DM, Tel. 06063/3023 (inkl. Diskettenbox)

Suche Atari [illegible] Module, habe PC-Engine, Pow. Sports, Mr. Heli, Tiger Heli, Son Son [illegible] usw. Suche Devil Crash, Holger, abends Tel. 0241/520710

Suche Gamers Nr. [illegible] und Total Nr. 1. Zahle pro Exemplar 10,00 DM. Tel. 0391/712990 (18.00 bis 20.00 Uhr)

Verkaufe, kaufe Cards + CDs für PC-Engine + Turbo Duo, z.B. PC-Kid 1 + 2, Gunhed, Air Zonk, Parasol Stars usw., Tel. 02334/40198 (Peter), ab 18 Uhr

Neo Geo [illegible]piele [illegible] Tauschen oder Kaufen gesucht, Tel. 05371/17596, Matthias

Suche sämtliche PC-Engine-Spiele auf jap. Card oder CD speziell Parasolstars als jap. Hucard. Verk. US-Super-NES, Tel. 0211/ 342065, [illegible] 18.00

Tausche Neo Geo gegen PC-Engine + 3 Spiele oder verkaufe mein Neo Geo + [illegible] für [illegible] DM. Ruf doch mal an unter Tel. 0511/1319204, Roland verlangen

Neo Geo inkl. Spiel DM 450,– (neuwert.), PC-Engine inkl. 8 Spiele [illegible] 150,–. Jens [illegible] Nordheim, Tel. 07321/955650 bzw. 0172/8991672

Verkaufe Neo Geo Spiele oder tausche billig für (99,– DM Nam 1975) (179,– DM 3-Count Bout), Tel. 06061/72610

Verk. Game Gear + Sonic 1 + Netzgerät für 80,– Turbo Express-Handheld + Netzgerät Neutopia 1 + Parasol-Stars für 250,–; Neupreis 600,–! Tel. 0831/16848

Suche Tauschpartner für Manga-, Anime- und Splattermovies. Tel. 09721/43658, Roland Wenzel, Matthias-Grünewald-Ring 2, [illegible] Schweinfurt

Tausche Alien 3 (SNES) gegen anderes Game. Das Spiel kann ein MD-Modul sein, ein SNES, Mega CD, GG, G[illegible], NES oder ein Amiga Spiel-Modul sein. Joachim Paul, Gemsenstr. 37, 41564 Kaarst

Verk. f. Turbo Duo: Cosmic Fantasy [illegible] CD, Forgotten Worlds CD, Loom CD, Soldier Blade f. je DM 50,–. Alle f. DM 170,–. Spiele sind US-Vers., Tel. [illegible]

Verk. Neo-Geo + 2 Joyboards, Memory Card, Samurai Shodown und Viewpoint (!!!) für nur 1050 DM. [illegible] Tel. 030/4018584, Cornelius

Verk. PC-Engine mit 10 Spielen, Preis MNV, Tel. [illegible] (nach 18.00 Uhr, Matze)

Verk. Wimbledon für MSII für 50 DM und Speedball für 20 DM. Thomas Busse, Triftstr. 19 A, 06114 Halle/Saale

Suche folgende Automatenplatinen: [illegible] Axe, Final Fight, Vendetta, G-Loc, Streetfighter 2 Delta, Tel. 07306/31472, ab 14 Uhr erreichb[illegible]

Tausche, verkaufe Super-NES, Mega-Drive, Neo-Geo-Module. Suche Jaguar mit Spielen, evtl. auch NTSC-3DO, Aero-Fighter für Super-NES, Tel. 07331/40749

Verkaufe: 3DO + Crash'n' Burn <1600 DM> Anschluß an jeden Fernseher, 220 V-Anschluß (original verpackt! Verkauf wegen Doppelkauf!), Tel. 02737/4939

Verkaufe NES mit 4 JP, 5 Spielen (dt.), Streetfighter II, (SNES, dt.), Duck Tales (GB, dt.), Alleyway (GB, dt.), Tel. 0941/91223

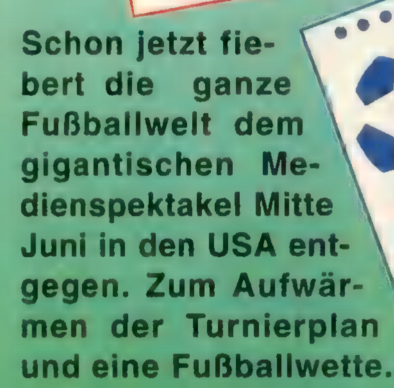
Verkaufe Neo Geo mit Fatal Fury, Robo-Army, last Resort und King of Monsters für 1000,– DM; Samurai Show = 300,–, Tel. 07581/4206, Oliver Stadler

Suche gebr. Neo Geo Spiel, z.B. Sengoku I u. II, Ninja Commando, 3 Count Bount, evtl. auch Tausch. Suche auch ältere Titel, suche noch CD-Laufwerk für PC-Engine (weiß), Tel. 08431/ 41991 od. 2564

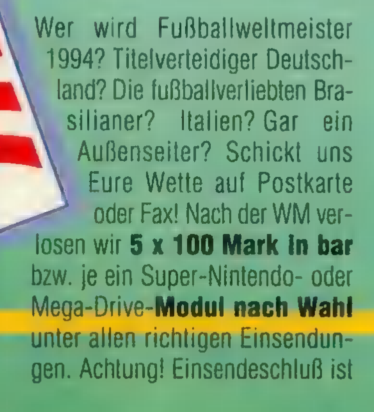
Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift)

WorldCup USA 94™



Schon jetzt fiebert die ganze Fußballwelt dem gigantischen Medienspektakel Mitte Juni in den USA entgegen. Zum Aufwärmen der Turnierplan und eine Fußballwette.



Wer wird Fußballweltmeister 1994? Titelverteidiger Deutschland? Die fußballverliebten Brasilianer? Italien? Gar ein Außenseiter? Schickt uns Eure Wette auf Postkarte oder Fax! Nach der WM verlosen wir **5 x 100 Mark in bar** bzw. je ein Super-Nintendo- oder Mega-Drive-**Modul nach Wahl** unter allen richtigen Einsendungen. Achtung! Einsendeschluß ist schon der 15. Juni 1994! (Datum des Poststempels) Schreibt an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort WM
Postfach 1304
85531 Haar

oder faxt an:

089/4613 5046

Die 24 Teams

Gruppe A
Kolumbien
Rumänien
Schweiz
USA

Gruppe B
Rußland
Schweden
Kamerun
Brasilien

Gruppe C
Bolivien
Deutschland
Südkorea
Spanien

Gruppe D
Bulgarien
Griechenland
Nigeria
Argentinien

Gruppe E
Norwegen
Irland
Italien
Mexico

Gruppe F
Holland
Marokko
Saudi-Arabien
Belgien

Vorrunde

Datum	Spiel	Austragungsort
Gruppe A		
18. Juni	USA : Schweiz	Detroit
	Kolumbien : Rumänien	Los Angeles
22. Juni	Rumänien : Schweiz	Detroit
	USA : Kolumbien	Los Angeles
26. Juni	USA : Rumänien	Los Angeles
	Schweiz : Kolumbien	San Francisco
Gruppe B		
19. Juni	Kamerun : Schweden	Los Angeles
20. Juni	Brasilien : Rußland	San Francisco
24. Juni	Brasilien : Kamerun	San Francisco
	Schweden : Rußland	Detroit
28. Juni	Rußland : Kamerun	San Francisco
	Brasilien : Schweden	Detroit
Gruppe C		
17. Juni	Deutschland : Bolivien	Chicago
	Spanien : Südkorea	Dallas
21. Juni	Deutschland : Spanien	Chicago
23. Juni	Südkorea : Bolivien	Boston
27. Juni	Bolivien : Spanien	Chicago
	Deutschland : Südkorea	Dallas
Gruppe D		
21. Juni	Argentinien : Griechenland	Boston
	Nigeria : Bulgarien	Dallas
25. Juni	Argentinien : Nigeria	Boston
26. Juni	Bulgarien : Griechenland	Chicago
30. Juni	Griechenland : Nigeria	Boston
	Argentinien : Bulgarien	Dallas
Gruppe E		
18. Juni	Italien : Irland	New York
19. Juni	Norwegen : Mexico	Washington
23. Juni	Italien : Norwegen	New York
24. Juni	Mexico : Irland	Orlando
28. Juni	Norwegen : Irland	New York
	Italien : Mexico	Washington
Gruppe F		
19. Juni	Belgien : Marokko	Orlando
20. Juni	Holland : Saudi-Arabien	Washington
25. Juni	Belgien : Holland	Orlando
	Saudi-Arabien : Marokko	New York
29. Juni	Marokko : Holland	Orlando
	Belgien : Saudi-Arabien	Washington



Zweite Runde

2. Juli: Gewinner aus Gruppe C gegen die Dritten aus Gruppe A, B oder F in Chicago
Zweiter der Gruppe C gegen den Zweiten aus Gruppe A in Washinton

3. Juli: Zweiter aus Gruppe F gegen Zweiten aus Gruppe B in Dallas
Gewinner aus Gruppe A gegen Dritten in Gruppe C, D oder E in Los Angeles

4. Juli Gewinner aus Gruppe F gegen Zweiten aus Gruppe E in Orlando
Gewinner aus Gruppe B gegen Dritten aus Gruppe A, C oder D in San Francisco

5. Juli Gewinner Gruppe E gegen Zweiten Gruppe D in New York

Viertelfinale

9. Juli Boston
Dallas

10. Juli New York
San Francisco

Halbfinale

13. Juli New York
Los Angeles

Spiel um den dritten Platz

16. Juli Los Angeles

Endspiel

17. Juli Los Angeles



Eine Traumparade des deutschen Torhüters



Die USA führen gegen Deutschland zur Halbzeit mit drei zu null!

VIDEO GAMES CLASSIC

Gut gezirkelt

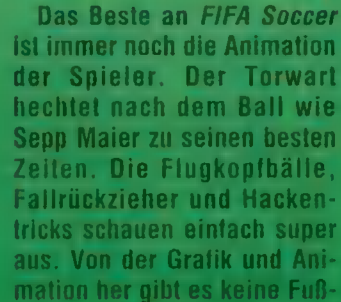
FIFA Int. Soccer

Zu Beginn überschüttet Euch *FIFA Soccer* mit einer Fülle von Auswahl- und Einstellmöglichkeiten. Der Schiedsrichter übersieht auf Wunsch Fouls und die Abseitsregel, die Spieldauer läßt sich ebenso ändern wie die Beschaffenheit des Rasens. Ihr wählt Euer Team aus dreißig Nationalmannschaften aus, darunter auch Deutschland und Brasilien (beim Mega Drive waren es noch 48 Teams, speziell Dänemark als amtierender Europameister fehlt auf dem Super NES unverständlicherweise). Ihr könnt Freundschaftsspiele, Weltmeisterschaften, eine komplette Liga-Saison oder Playoffs bestreiten. Während eines Turniers dürft Ihr jederzeit die Mannschaft wechseln, was besonders praktisch ist, wenn Eure Elf mal wieder am Verlieren ist. Vor dem Spiel vergleicht Ron Barr (wer sonst) beide Teams und nach dem Münzwurf geht's endlich los. Die Perspektive des Mega-Drive-Hits wurde exakt übernommen, auch die Schlachtgesänge haben die Entwickler bei der Sega-Version "geklaut". In der Offensive steuert Ihr den Akteur, der sich in Ballbesitz befindet. Per Knopfdruck schlägt Euer Spieler Flanken, schießt aufs Tor, versucht Doppelpässe oder Hackentricks und zeigt die schönsten Flugkopfbälle oder Fallrückzieher (hängt von der Position des Balls ab). Die Härte Eurer Schüsse, Flanken und Pässe bestimmt Ihr mit einem Powermeter, das sich in der linken oberen Bildschirmecke befindet, mit den L-R-Tasten gebt Ihr dem Ball etwas Effet. Das Powermeter läßt sich auch ausschalten (auf dem Mega Drive gab es das Teil gar nicht). In der Defensive übernehmt Ihr per Druck auf die B-Taste den Spieler, der sich dem Ball am nächsten befindet. Euer Kicker grätscht nach dem Ball, checkt mit dem Ellbogen oder stößt seinen Gegenspieler einfach um (sieht der Schiedsrichter gar nicht gerne). Im Pausenmenü könnt Ihr fast alle Einstellungen verändern und die schönsten Szenen in Zeitlupe bewundern. Per Paßwort speichert Ihr Eure Turnier- und Ligastände ab.









In der linken oberen Bildschirmecke seht Ihr das Powermeter. Vor dem Spiel werden beide Teams verglichen.



super

Das Beste an *FIFA Soccer* ist immer noch die Animation der Spieler. Der Torwart hechtet nach dem Ball wie Sepp Maier zu seinen besten Zeiten. Die Flugkopfbälle, Fallrückzieher und Hackentricks schauen einfach super aus. Von der Grafik und Animation her gibt es keine Fußball-Simulation, die mit *FIFA Soccer* mithalten kann. Spielerisch überzeugt mich die Super-Nintendo-Version etwas mehr als der Mega-Drive-Zwilling. Alle sechs Feuerknöpfe des Joypads sind belegt, mit der X-Taste z.B. spielt Ihr Doppelpässe. Damit schafft Ihr mit einiger Übung die schönsten Tore. Wenn Ihr Eure Schüsse anschneidet, könnt Ihr den Ball prima um den Torwart rumzirkeln. Auf dem Mega Drive waren diese Dinge entweder unmöglich oder nur sehr schwierig auszuführen. Lange Pässe sind zwar immer noch Glückssache und Dribbeln ist fast unmöglich, trotzdem gefällt *FIFA Soccer* auf dem Super NES besser als die Mega-Drive-Version. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Laguna
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 79%
Musik: 82%
Soundeffekt: 80%
Spielspaß 82%

Redaktionswertung

Die Torhüter sind beim Elfmeterschießen nur sehr schwer zu überwinden. Die Grafik hat sich deutlich verbessert.



In Zeitlupe seht Ihr noch mal, wie Klinsmann den Ball stoppt, bevor er ihn mit einer schönen Körperdrehung ins Netz knallt



Blinde Schiedsrichter kennt Ihr auch aus der Bundesliga



Ob Valencia wohl im kolumbianischen Team spielen darf?



Lothar Matthäus hat ein Tor erzielt!



In der Halle fallen viel mehr Tore als im Freien



Nachspiel

World Cup Striker

Als Elite letztes Jahr *Striker* veröffentlichte, hielten es viele für die beste Fußball-Simulation überhaupt. Trotzdem gab es anscheinend noch jede Menge zu verbessern, denn rechtzeitig zur WM in den USA kommt der Nachfolger *World Cup Striker* in die Läden. Das aktuelle Modul muß sich allerdings harter Konkurrenz erwehren, denn wenigstens fünf weitere Fußballumsetzungen fürs Super Nintendo wollen ebenfalls auf den WM-Zug aufspringen.

Als vielleicht wichtigste Neuerung haben die Entwickler dem Modul eine Batterie spendiert, was die ewige Zettelwirtschaft mit Paßwörtern überflüssig macht. *World Cup Striker* speichert Eure Turnierstände ebenso wie Statistiken und von Euch persönlich zusammengestellte Mannschaften. Das Programm beinhaltet 32 Nationalteams aus aller Welt mit aktuellen Spielern, wobei einige Aufstellungen etwas veraltet erscheinen, denn Augenthaler und Littbarski hat schon lang niemand mehr im deutschen Trikot gesehen. Ihr könnt jeden Namen (Spieler und Mannschaften) beliebig verändern, so daß sich z.B. die komplette Bundesliga simulieren läßt. Dazu stellt Ihr dann noch Eure persönliche Spielerkleidung aus 28 Farbtönen zusammen. Doch *World Cup* Striker bietet noch eine Latte weiterer Features. Die Klasse des Schiedsrichters läßt sich ebenso einstellen wie die des gegnerischen Torwarts. Ihr bestimmt Wetter- und Windbedingungen sowie die taktische Einstellung Eures Teams. Bei Freistößen oder Eckbällen stehen Euch verschiedene Aufstellungen der Spieler zur Verfügung. Falls es Euch im Freien zu kalt wird, spielt Ihr einfach mal ne Runde Hallenfußball oder Ihr übt Euch im Elfmeterschießen. Eure Spieler beherrschen unterschiedlich starke Schüsse, Pässe, Kopfbälle, Fallrückzieher und sogar absichtliche Fouls. Eine Zeitlupe mit Vor- und Zurückspulen sowie zwei Geschwindigkeiten lassen Euch die packendsten Situationen noch mal genießen.



super

Die Entwickler von Elite haben sich für *World Cup Striker* wirklich Gedanken gemacht. Mit dem genialen Editor könnt Ihr sowohl die Bundesliga als auch Eure D-Jugend-Meisterschaft nachspielen. Die Animation der Spieler ist ausgezeichnet, die Torhüter halten extrem gut, so daß es im Vergleich zum Vorgänger im einiges schwieriger ist, Tore zu erzielen. Die einfache und exakte Steuerung trägt viel zum Spielspaß bei. Was für mich jedoch am wichtigsten ist, im Gegensatz zu *FIFA Soccer* kann man bei *World Cup Striker* wunderschön dribbeln und beim Passen drescht Ihr den Ball nicht einfach nur nach vorne und der Computer sorgt dafür, daß er bei Eurem Stürmer ankommt. *World Cup Striker* ist meine Empfehlung als bestes Fußballspiel zur WM. *rz*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Batterie, Schwierigkeitsgrad
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 77%
Musik: 65%
Soundeffekt: 75%
Spielspaß 82%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Champions
World C. Soccer

Einmal in vier Jahren steht eine Fußball-WM ins Haus, und schon warten alle Softwarehäuser mit neuen Modulen zum Thema auf. Wie üblich könnt Ihr auch in *Champions World Class Soccer* auf die lästige Abseitsregel sowie auf Fouls gänzlich verzichten und die reine Spielzeit von 15 bis hin zu (nicht ganz realistischen) 45 Minuten einstellen. Die jeweils abgelaufene Zeit seht Ihr dann an einem roten Sektor inmitten einer unförmigen Stoppuhr beim Spielstand links oben. Den rechten oberen Bildschirm besetzt ein Radarschirm, auf dem Ihr die Positionen aller 22 Kicker und des Balls erkennt (oder sagen wir erkennen solltet). Beide Features sind aber zum Glück abschaltbar. Das Geschehen wird von schräg vorne oben gezeigt, und Ihr klickt per L/R-Buttons den dem Ball am nächsten stehenden Kicker an und stochert und grätscht, was das Zeug hält. Bei exaktem Timing sind auch aufsehenerregende Hechtkopfbälle oder Fallrückzieher möglich.



Der Radarschirm im rechten oberen Bildschirmrand ist ziemlich überflüssig weil zu klein. Österreich darf übrigens auch mitspielen.



na ja

Jaja, Fußballsimulationen leben und sterben mit der Spielbarkeit. Damit ist's bei *Champions World Class Soccer* nicht gerade zum besten bestellt: Selten fand bei einem Fußballmodul ein solch uninspiriertes und schlichtweg langweiliges Gebolze statt wie hier. Auf das Radar-Display müßte man schon mit einer Lupe schauen, um überhaupt etwas zu erkennen, also schaltet es lieber gleich aus. Der Hammer aber ist: Tankt Ihr Euch endlich mal Richtung gegnerisches Tor durch und versenkt die Kugel im Netz, so erwartet Euch folgendes: null Jubelszenen und der Torschütze trottet regungslos zurück. *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Optionsmenü, Zeitlupenfunktion
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 46%
Musik: 39%
Soundeffekt: 32%

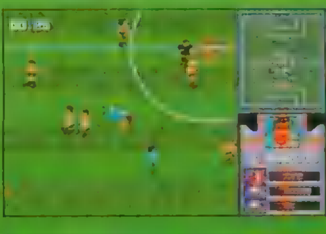
Spielspaß 43%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Sanitäter inbegriffen
Pro M. Soccer

Auch Asciiware schließt sich der Fußballmanie an und liefert mit *Pro Moves Soccer* ihren Beitrag zur kommenden WM. Zuerst habt Ihr die Qual der Wahl und müßt Euch für einen Spielmodus entscheiden. Zur Auswahl stehen: ein Trainingsmode, Exhibition- oder Turniermodus. Wer will, kann sich auch seine persönliche Mannschaft zusammenstellen. In einem reichhaltig ausgestatteten Optionsmenü lassen sich zahlreiche Spielvariationen auswählen. Auch verschiedene Witterungseinflüsse wie Schnee und Nässe wurden mit berücksichtigt. Bei einem schneebedeckten Platz z.B. spielt Ihr, wie in Wirklichkeit, mit einem roten Fußball. Insgesamt stehen Euch 32 verschiedene internationale Teams zur freien Wahl. Das Spielgeschehen wird aus einer abgeflachten Vogelperspektive gezeigt. Dabei seht Ihr nur immer einen begrenzten Teil des in alle Richtungen scrollenden Spielfelds. Im Spiel wurden alle Grundregeln des Fußballspiels berücksichtigt. Selbst böse Fouls werden mit einer gelben oder roten Karte geahndet. Neben dem normalen Joypad wird auch ein 6-Button-Pad unterstützt.



Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten lassen bei Pro Moves Soccer so schnell keine Langeweile aufkommen



gut

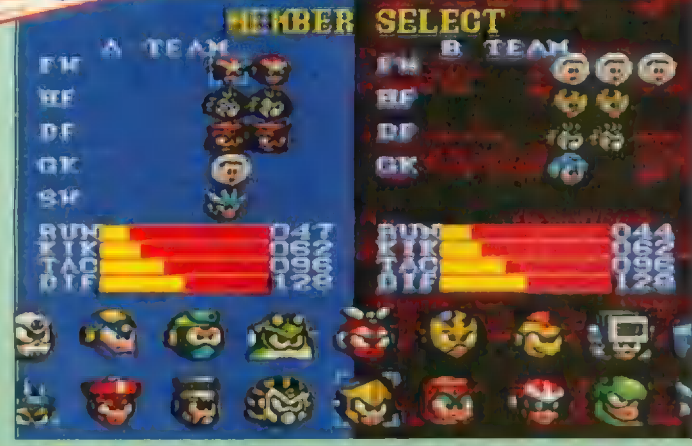
Asciiware hat sich wirklich alle Mühe gegeben, ein ordentliches Fußballspiel zu präsentieren. *Pro Moves Soccer* bietet ein Maximum an Konfigurationsmöglichkeiten und spielt sich sehr flüssig. Auch die Steuerung wirkt nebst intelligenter Joypad-Button-Belegung gut durchdacht. Leider ist das sichtbare Spielfeld durch die breite Informationsleiste am rechten Bildschirmrand etwas zu klein geraten. Zahlreiche Details und zusätzlich eingebaute Gags begeistern jedoch nach kurzer Zeit jeden Fußballfan. Lediglich die Geräuschkulisse der tobenden Zuschauer wirkt etwas flach und einfallslos. Dadurch kommt keine richtige "Stadium"-Stimmung auf. *ws*

System: Mega Drive
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Asciiware
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 69%
Musik: 56%
Soundeffekte: 50%

Spielspaß 70%

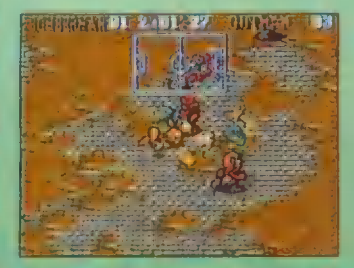
Redaktionswertung



Die Qual der Roboterwahl. Hier könnt Ihr für Euer Team ganz groß Spieler einkaufen gehen.



High Noon auf dem Dr. Wily Field. Jetzt ein gezielter Nachschuß, und das Leder ist im Kasten.



An dieser Stelle hat es leider unseren Libero zerlegt



Ich seh nur noch Totenköpfe und keinen Ball mehr



Ice Man am Ball garantiert eine unterkühlte Atmosphäre vorm Tor



Wenn Euer Keeper mal wieder "On Fire ist", sitzt jeder Schuß

Mega Man Kickt

Mega Man Soccer

Die alte Rivalität zwischen Dr. Light und Dr. Wily wird heuer sogar schon auf dem Rasen ausgetragen. Nein, wie hinterhältig von Dr. Wily, der sich einbildet, die Weltmacht mit Hilfe einer Fußball-Roboter Armee an sich reißen zu können. Eigentlich auch gar nicht so unclever gedacht, seine Kampfmaschinen auf ein derart populäres Sportspektakel anzusetzen, doch da hat Dr. Wily die Rechnung ohne Dr. Light gemacht. Der hat nämlich ein Reservebataillon von blauen Sheriffs zum Leben erweckt, mit Mega Man als deren Führer. Nun liegt es an uns, die Robotermannschaften entweder alleine oder zu zweit im Capcom Cup oder im etwas vereinfachten Turniermodus zu schlagen. Beim Capcom Cup startet Ihr nur mit Mega-Man-Robotern und erhaltet nach jedem Sieg einen gegnerischen Roboter dazu, der wieder neue Fähigkeiten mit in die Mannschaft bringt. Die auf diese Weise "eingekauften" Spieler können dann in der Pause zwischen zwei Spielen von der Reservebank eingewechselt werden. Spielt Ihr im Turniermodus, kann auch von Anfang an mit anderen Mannschaften gespielt werden. Des weiteren gibt es noch den Ligamodus. Hier dürft Ihr mit einem der neun Roboterteams eine ganze Saison durchspielen, mit Punktetabelle, Tordifferenz und allen Schikanen. Der Übungsmodus ist zum Kennenlernen der verschiedenen Roboter, die alle verschiedene Eigenschaften besitzen und verschiedene Spezialtricks ausführen können, zu empfehlen. Pro Spiel können bis zu neun Spezialschüsse ausgeführt werden. Schießt zum Beispiel ein Ice-Man-Roboter den Ball mit einem solchen Special, so verwandelt sich der getroffene Spieler kurz in einen Eisblock. Bei Fire Man verglüht der als nächstes angespielte Spieler, etc.



geht so

Mega Man Soccer ist ein futuristisches Sport/Action-Spiel, das mit einer Vielzahl neuer Ideen aufwartet. Besonders gefallen hat mir, wie die verschiedenen Robotertypen unterschiedlich ausrasten, wenn sie ein Tor erzielt haben. Das Spiel hat leider trotz all seiner innovativen Ideen einen riesigen Haken: Es ist einfach viel zu lahmarschig. Man drückt mit aller Kraft in eine Richtung und das ballführende Männekin agiert wie von der Tse-Tse-Fliege gestochen, wenn Sie wissen, was ich meine. Da ging bei mir der Spaß ziemlich schnell den Bach runter. Zu allem Überfluß ist dieses Spiel, wie schon Megaman X, nicht ganz ruckelfrei, wenn sich zu viele Spieler um den Ball drängen. Mega Maniacs werden sich an der Grafik und den bekannten Bossen erfreuen, Fußballfreaks holen sich lieber ein anderes der hier getesteten Games in die gute Stube. Schade, Capcom war wohl nicht der WM-Knüller, der es hätte sein sollen. *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 75%
Musik: 52%
Soundeffekt: 57%

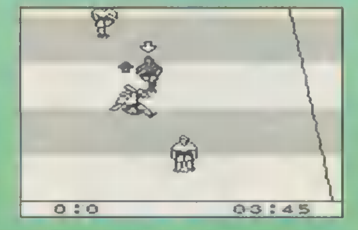
Spielspaß 62%

Der Ball ist rund...

World Cup Striker

Nachdem *Striker* auf dem Super NES überraschend erfolgreich war, hat sich Elite entschlossen, den Nachfolger auch für den Game Boy zu veröffentlichen.

Die Entwickler haben versucht, die wichtigsten Features des 16-Bit-Bruders in das kleine Game-Boy-Modul zu packen. Mit der Mode-7-Grafik des Super Nintendos kann das Handheld natürlich nicht mithalten, doch die Perspektive wurde originalgetreu übernommen. Zu Beginn wählt Ihr die Spielart aus. Für Anfänger empfiehlt sich ein Freundschaftsspiel, Fortgeschrittene dürfen sich auch am Liga-Modus, einem Turnier im KO-System oder einer echten Weltmeisterschaft versuchen. Die Steuerung mußte ebenfalls Federn lassen, mit nur zwei Feuerknöpfen sind Kompromisse nicht zu vermeiden. Trotzdem beherrschen Eure Spieler Flugkopfbälle, Fallrückzieher und grätschen dem Gegner kräftig in die Beine. Ein Paßwort sichert Eure WM- und Turnierstände.



Für Game-Boy-Verhältnisse gibt's jede Menge Optionen zur Auswahl. Die Grafik auf dem Spielfeld ist sehr dürftig.



geht so

World Cup Striker **bietet auch auf dem Game Boy jede Menge netter Features und Optionen, was jedoch fehlt, ist der Spielspaß der Super-Nintendo-Version. Eure Spieler schleichen teilweise unendlich langsam über den Bildschirm, gezielte Spielzüge sind nur schwer auszuführen. Meist schnappt Ihr Euch den Ball und dribbelt bis zum gegnerischen Kasten. Die Torhüter halten manchmal die unmöglichsten Bälle, um im nächsten Moment den einfachsten Schuß durchzulassen. Da nützt auch das beste Drumherum nichts.** *rz*

System: Game Boy
Spieletyp: Fußball-Simulation
Hersteller: Elite
Testversion von: Elite
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 46%
Musik: 20%
Soundeffekt: 45%

Spielspaß 58%

GAME BOY

Redaktionswertung

I said Captain

Sensible Soccer

Zwanzig europäische Clubs und 20 Nationalteams treten auf grün flimmerndem Game-Boy-Rasen zum Turnier oder zur Ligarunde an. Bevor Ihr mit dem A-Knopf Pässe tretet und mit dem B-Knopf gezielte Schüsse plaziert, stellt Ihr im Eingangsmenü noch schnell die Platzverhältnisse, die Spieldauer und die Art des Wettbewerbs ein. Auch taktische Planung ist begrenzt möglich, indem Ihr die Mannschaftsaufstellung vor dem Spiel ändert. Der Game Boy schlägt Euch eine geeignete Taktik vor, die Ihr jedoch nach Belieben ändern dürft. Anschließend übernimmt er selbst die Rolle des Gegners, denn eine Zweispieleroption sieht die 8-Bit-Version leider erst gar nicht vor. Eine Partie dauert zwischen drei und sieben Minuten. Aktive Spieler ziert ein großer schwarzer Pfeil über dem Kopf, der fast so groß ist wie das Spielersprite selber. Nach dem Training steigt Ihr auf die "Expert"-Tastenbelegung um und kontrolliert Ballabgabe genauso wie Schuß nur per Timing und A-Button. Der B-Knopf hat dann keine Funktion mehr. Den richtigen Effet verpaßt Ihr dem Ball durch gefühlvolles Anschneiden per Steuerkreuz.



Vor dem Spiel schnell noch ein paar taktische Überlegungen angestellt und dann geht's flugs auf das Spielfeld mit den Mini-Kickern



gut

Eigentlich eignet sich die Streichhölzchen-Grafik der 16-Bit-Vorlagen optimal zur Umsetzung auf dem Game Boy. Doch vor allem bei Kunstlicht bekommt Ihr Probleme, dem LCD-verwischten Gewusel der knapp ameisengroßen Sprites zu folgen. Trotz dieser Einschränkung bleibt aber auch auf dem Game Boy viel von der tollen Spielbarkeit des Klassikers erhalten: schnelles Doppelpaßspiel, weite Flanken etc. Daß der Game Boy einen Sound liefert wie eine Datasette mit Keuchhusten, beeinträchtigt den Spielspaß kaum. Äußerst schade ist jedoch, daß die Version weder Batterie noch Zweispielermodus bietet. *hu*

System: Game Boy
Spieletyp: Fußballsimulation
Hersteller: Sony EPL
Testversion von: Sony
Anzahl der Spieler: 1
Features: –

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 50 Mark

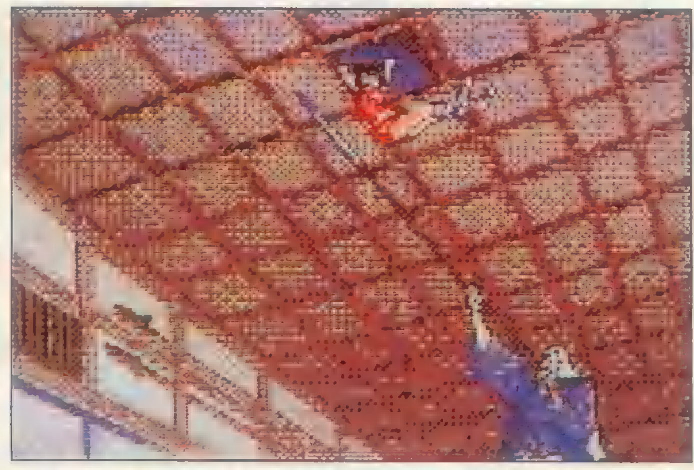
Grafik: 35%
Musik: 42%
Soundeffekte: 49%

Spielspaß 70%

GAME BOY

Redaktionswertung


Meine Güte! Auf Mini-Schlauchbooten an den Füßen durch einen reißenden unterirdischen Fluß. Schnelle Reaktionen gefragt!


Gegen den Fallenmeister und Speerkünstler der Ninja-Burg versucht Ihr Euer Glück an der Decke. Ganz schön gelenkig!


Riesige Robo-Schergen verbauen Euch den Weg


Der Freddy-Krüger-Opa mit der scharfen Kralle heizt Euch ein


Seht Ihr dieses Bild, ist's um Euch geschehen


Nach einem saftigen Aufwärtshaken geben Ninjas klein bei

Ninja Academy

Revenge of the Ninja

Ein friedliebendes, vom guten König Astov regiertes Land wird vom Imperator des Bösen, Lougi (nicht Luigi!) heimgesucht. Der niederträchtige Kerl meuchelt den Herrscher und läßt fortan die Legionen der Schattenwelt übers Land streifen. Als auch noch die von Euch über alles geliebte Tochter Astovs in die Fänge Lougis gerät, zieht Euer Vater los, um ihn die Kunst des Ninjitsu spüren zu lassen. Doch die dunkle Macht der Magie ist stärker und Euer Dad wird tödlich verwundet. Als letztes bedeutet er Euch, Hayate, einem Ninja-Lehrling, den Miesling zu erledigen und die holde Maid zurückzuholen. Ihr nehmt also Euer Katana-Schwert in die noch etwas zittrigen Hände und stürzt Euch in ein *Dragon's Lair*-inspiriertes Abenteuer. Vor Euch läuft praktisch ein Zeichentrickfilm ab, in den Ihr per Joypadkommando eingreift. In den Easy- und Normal-Modes leuchtet ein gelber Pfeil (Hilfe Eures toten Vaters) bzw. ein Action-Button auf, falls es Euch an den Kragen geht. Das ist auch bitter nötig, denn die Festung des Ninja-Meisters ist wahrlich kein Vergnügungspark. 100 Fuß große Roboterkrieger schießen ferngelenkte Sensen auf Euch, Ninjas in allen Formen und mit allen Waffen (Shurikens, Wurfnetze, Rauchbomben) bedrohen Euch und allenthalben stolpert Ihr in bespeerte Fallgruben. 18 verschiedene Szenarios gilt es zu überleben, wollt Ihr in die Gemächer Lougis vordringen. Eins ist gefährlicher als das andere: Die Tochter des Meisters, über der nach ihrer guten Gesinnung ein Fluch liegt, stellt sich Euch als Medusa mit Schlangenhaaren. Oder aber Ihr habt einen unterirdischen Flußlauf auf Holztabletts zu durchqueren und die Hellebardenstöße des 160 Jahre alten Architekten der Fallen im Schloß zu meistern. Im Hard-Mode gibt's keine Hilfen mehr: Da gilt's gefährliche Situationen vorauszuahnen und darauf zu reagieren. Macht Ihr eine falsche Bewegung, ist's um Euch geschehen.



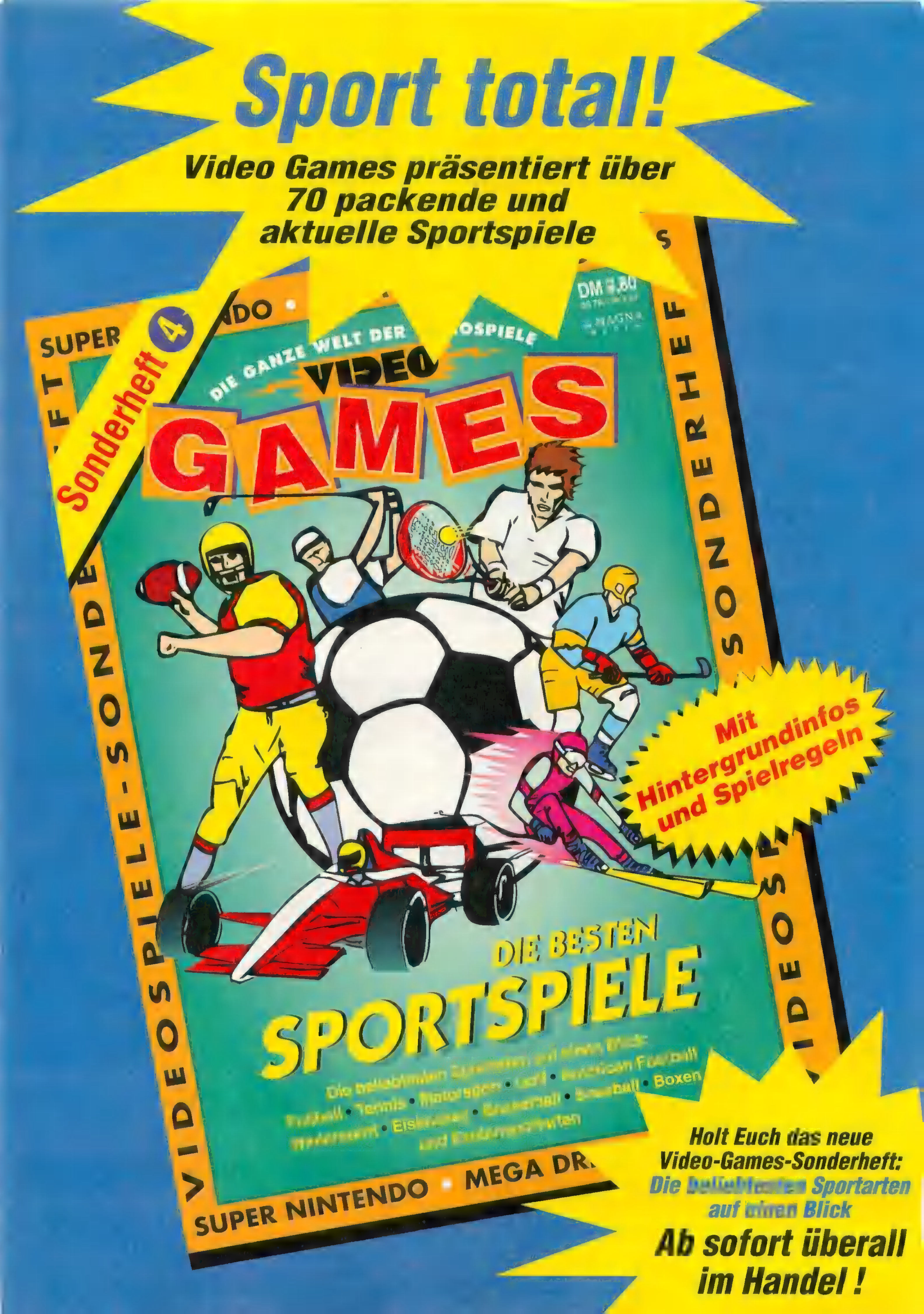
Wenn man sich mal nicht an der begrenzten Farbpalette des Mega-CD stößt, sieht das Zeichentrickbild doch ganz ordentlich, wenn auch nicht überragend, aus. Auf die kleinen Farbmängel achtet man auch spätestens nach der zweiten Szene nicht mehr, denn die mystische Action, gepaart mit der spannenden Begleitmusik, reißt einem unwillkürlich mit. Ihr werdet gebannt vor dem Bildschirm hocken und auf den Hinweis für die nächste Aktion des Ninja-Lehrlings warten. Erfreulich ist, daß die Joypad-Kommandos erstaunlich leicht von der Hand gehen und Ihr nicht, wie beim Vorbild *Dragon's Lair*, dauernd ins Gras beißt, obwohl Ihr richtig gehandelt habt. Ein 'Super' bleibt dem Ninja-Epos nur deswegen verwehrt, weil das Spiel mit seinen 18 Szenen definitiv zu kurz ist. *rk*

System: Mega CD
Spieletyp: Interaktivfilmspiel
Hersteller: Renovation
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 140 Mark

Grafik: 73%
Musik: 76%
Soundeffekt: 70%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung



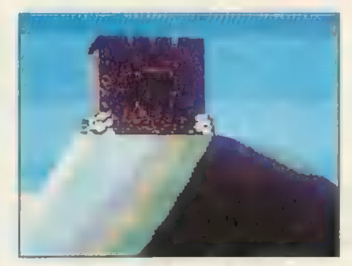
Sport total!
Video Games präsentiert über 70 packende und aktuelle Sportspiele
Sonderheft 4
SUPER NINTENDO • MEGA DR.
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
DIE BESTEN SPORTSPIELE
VIDEOSPIELE-SONDERHEFT
Mit Hintergrundinfos und Spielregeln
Holt Euch das neue Video-Games-Sonderheft:
Die Sportarten auf Blick
Ab sofort überall im Handel !

Es war einmal

Powermonger

Wer kann sich noch an das legendäre Populous erinnern? Ihr spielt bei *Powermonger* aber nicht "Gott" wie bei *Populous*, sondern werdet zum einfachen Feldherrn degradiert. Euer Ziel ist es, auf einer 13 mal 15 Quadranten großen Weltkarte von der linken oberen zur rechten unteren Ecke zu gelangen. Wurde ein Quadrant eingenommen, gilt es, die umliegenden drei Abschnitte zu erobern.

Gekämpft wird auf einer dreidimensionalen Ebene eines Landstrichs. Im unteren Abschnitt des Bildschirms befindet sich eine Menüleiste für Eure Aktionen sowie die Anzeigen der Truppenstärke, des Nahrungsmittelvorrats und Eurer Gesundheit. Ein Abschnitt gilt erst dann als erobert, wenn alle darin befindlichen Gebäude eingenommen wurden. Ihr dirigiert Eure Truppen (kleine Männchen) auf ein Ziel und wählt für jede Aktion eine von drei Stärken aus. Dabei könnt Ihr versuchen, die Leutchen auf Eure Seite zu ziehen. Scheitert dieser Versuch, bleibt nur noch der Kampf auf Leben und Tod übrig.



Die Bilder sind nicht schlecht, sondern die Grafik sieht wirklich nicht besser aus. Lediglich der Vorspann kann kurzzeitig beeindrucken.



geht so

Das Spielprinzip hat sich auch auf der Silberscheibe nicht geändert. Dafür gibt es nun mehr animierte Vorspänne mit entsprechender Musikuntermalung in CD-Qualität. Ebenfalls neu ist die "Fly-by"-Einlage, welche Euch vor jedem neuem Landstrich das Szenario aus einer überfliegenden 3-D-Kamera-Perspektive zeigt. Ansonsten ist alles gleich geblieben, bis auf die anders plazierten Menü- und Aktionsleisten. Am meisten enttäuscht hat mich die Grafik, welche um Längen schlechter geworden ist als auf der MD- bzw. S-NES-Version. Zum Teil ist es fast unmöglich, Eure Truppen von den anderen zu unterscheiden. Mein Tip: Haltet Euch lieber an die Modulversionen, da habt Ihr mehr davon. *ws*

System: Mega CD
Spieletyp: Strategie-Action-Simulation
Hersteller: Electronic Arts
Testversion von: Electronic A.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Abspeichern
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 9
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 40%
Musik: 70%
Soundeffekt: 68%

Spielspaß 45%

Redaktionswertung



Auf ihn mit Gebrüll! Den Kilrathis geht's jetzt an den Kragen.

Es war einmal...

Wing Commander

Was die schießwütigen Katzenwesen aus dem Kilrath-System dem Super Nintendo-Freak schon vor einem Jahr bescherte, bleibt dem Mega-CD-Man ebenfalls nicht erspart. Diesmal wurde in *Wing Commander* eine Neuerung eingeführt, die nicht einmal in der Original-PC-Version enthalten war. Die Texte erscheinen nun nicht mehr in Form von Untertiteln auf dem Bildschirm, sondern laufen als Digi-Sprachausgabe über den Bordlautsprecher Eurer Konsole. Als 2nd Lieutenant "Hotshot" zieht Ihr mit Eurem Wing-Man los, um das Fortbestehen der Föderation, und somit der Erde, zu sichern. An Bord Eures Mutterschiffes "Tiger's Claw" trainiert Ihr auf Flugsimulatoren oder quatscht mit Kameraden über moderne Kampftechniken. Dann geht's ab in den Mission Hangar, wo Ihr genaue Instruktionen zu bevorstehenden Kampfeinsätzen erhaltet. Diese bestehen meistens darin, in irgendwelchen Quadranten Patrouillienflüge durchzuführen, oder Raumtransporter vor Übergriffen zu beschützen. Und Aufstiegschancen gibt's jede Menge: Je nach der Erfolgsquote, werdet Ihr mit Orden oder neuen stärkeren Kampfschiffen belohnt.

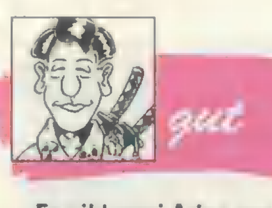








Erinnerungen werden wach. Wer Wing Commander schon einmal im Original gespielt hat, wird jedoch das Joystick schwer vermissen.



Es gibt zwei Arten von Bildschirmzockern: Die einen können *Wing Commander* überhaupt nicht ausstehen. Für andere gilt dieser Klassiker als "das Weltraumspektakel" schlechthin. Nun, letztere dürften ihre hellste Freude an dem Spiel haben. Zum ersten Mal erlebt Ihr Eure Helden nicht als Stummfilmstars, sondern ausgestattet mit sauberster CD-Sprachausgabe. Zwar gab es sowas auch auf der PC-Version, aber erst bei *Wing Commander 2* in Form eines Zusatz-Speach-Packs. Die Japanerin "Spirit" bekommt dementsprechend einen Japano-Akzent verpaßt, genauso wie der Schotte "Paladin" einen feinen schottischen Touch. Hier werden Eure Englischkenntnisse erst richtig auf die Probe gestellt. Etwas anderes könnte Euch mehr Schwierigkeiten bereiten: Ohne das 6-Button-Joypad werden Jagdausflüge zur Space-Tortur, besonders wenn die rauhen Pixelgrafiken die Sicht noch zusätzlich beeinträchtigen. In dieser Hinsicht war die PC-Version auch nicht besser. Tröstlich jedoch, daß auch die Beerdigungsszene originalgetreu umgesetzt wurde. Die Stimmung ist perfekt, wenn sich der Trauermarsch mit der Grabrede des Kommandanten überlappt. Und spätestens dann, wenn die obligatorische Laser-Salut-Salve die sterblichen Überreste des Dahingeschiedenen in die ewigen Jagdgründe begleitet, kommen einem die Tränen. Schluchz... *tet*

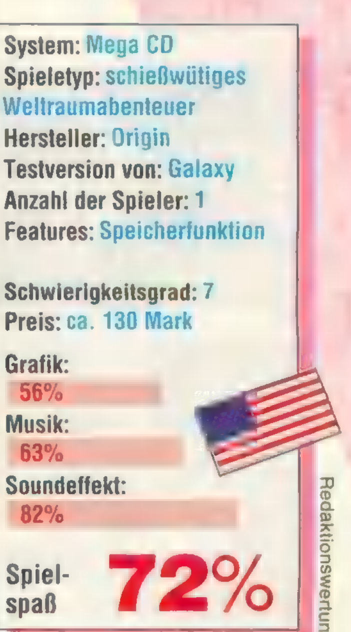
MEGA CD

System: Mega CD
Spieletyp: schießwütiges Weltraumabenteuer
Hersteller: Origin
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Speicherfunktion

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 56%
Musik: 63%
Soundeffekt: 82%

Spielspaß 72%



Redaktionswertung

MEGA CD



Von der Brücke der Enterprise aus steuert Ihr fast das ganze Spiel. Worf ist für die Waffensysteme zuständig.



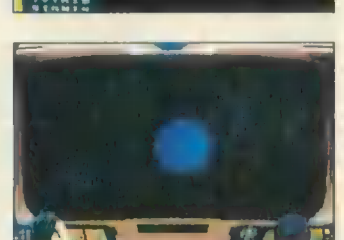
Star Trek

The Next Generation

Die erste Staffel der Star-Trek-Abenteuer hieß bei uns Raumschiff Enterprise. Captain Kirk, Spitzohr Spock und Pille machten sich auf den Weg, fremde Welten zu erforschen und neues Leben zu entdecken. Der Nachfolger zur Kultserie war dann *Star Trek – The Next Generation* (inzwischen läuft mit Deep Space Nine schon die dritte Staffel der Star-Trek-Saga). Das Ganze spielt irgendwann nach den Abenteuern der Original-Enterprise auf einem neuen Raumschiff gleichen Namens. Auch am Auftrag hat sich nicht viel geändert. Nur die Besatzung wurde komplett ausgetauscht. Der glatzköpfige Captain heißt Jean-Luc Picard, Spocks Nachfolger hört auf den Namen William T. Riker.

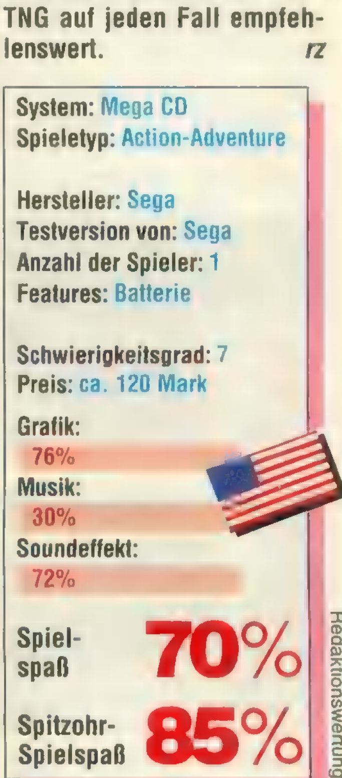
Über diese und weitere Charaktere übernehmt Ihr das Kommando in vorliegendem Modul. Nachdem die Föderation Frieden mit den Klingonen schloß, haben sich die Romulaner zum Erzfeind entwickelt. Sie wollen sich ein unglaublich mächtiges Gerät unter den Nagel reißen, mit dem sie die Galaxis beherrschen würden. Das gilt es natürlich zu verhindern. Ihr steuert die Enterprise auf ihrem Weg durch die Weiten des Weltalls. Dazu stehen Euch verschiedene Stationen auf der Brücke zur Verfügung. "Communications" verbindet Euch mit Starfleet sowie nahen Planeten und Raumschiffen. Im "Ready Room" berät Euch Captain Picard persönlich. Den Kurs sowie die Geschwindigkeit bestimmt Ihr im "Conn". "Die Sensors" analysieren herannahende Raumschiffe sowie Planeten und Sterne jeder Art. Der "Computer" hält eine Datenbank voller Wissen bereit und speichert Euren Spielstand. Unter "Tactical" feuert Ihr Eure Phaser und Photonentorpedos auf angreifende Raumkreuzer. In "Engineering" repariert Ihr beschädigte Teile der Enterprise, und der "Transporter" beamt ein Außenteam auf unbekannte Raumschiffe, Monde und sonstiges.





Captain Piccard berät Euch gerne. Es gibt eine Vielzahl Planeten, die Ihr anfliegen könnt. In den Minen treiben sich seltsame Aliens rum.

Echte Trekkies dürften an *Star Trek – The Next Generation* nicht vorbeikommen, denn das Enterprise-Feeling und das Kribbeln im Phaser ist von der ersten Sekunde an zu spüren. Die Unterhaltungen mit Romulanern, unbekannten Alien-Rassen und Starfleet machen richtig Spaß, die guten Soundeffekte tragen ein übriges zur Stimmung bei. Die wichtigen Figuren aus der TV-Serie sind alle mit dabei. Das eigentliche Ziel des Spiel offenbart sich erst nach einiger Zeit, wenn Ihr die ersten Hinweise gesammelt habt. Da Star-Trek-Fans sowieso eine eigene Spezies sind, haben wir uns diesmal für zwei getrennte Spielspaß-Wertungen entschieden, eine mit und eine ohne Spitzohr-Bonus. Für Science-fiction-Freaks ist TNG auf jeden Fall empfehlenswert. *rz*



System: Mega CD
Spieletyp: Action-Adventure

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 76%
Musik: 30%
Soundeffekt: 72%

Spielspaß 70%
Spitzohr-Spielspaß 85%

Redaktionswertung

Gewinnt eine ENTERPRISE



So ein einsamer [illegible] ohne das [illegible] Bißchen Trekkie-Kultaktion ist schon [illegible] mager, dachten wir uns. Geht halt [illegible] über eine zünftige [illegible]. Wolltet Ihr schon immer [illegible] Modell [illegible] USS [illegible] im Zimmer hängen [illegible]? Eins mit Leuchtdioden und batteriebetriebenem [illegible], der für den [illegible] sorgt? Nun [illegible] im Wert von [illegible] Mark und noch einen Arm voll [illegible].

Alle [illegible] wurden uns freundlicherweise vom Bre[illegible] Versender "[illegible]bilia" zur Verfügung gestellt. [illegible] erhält neben [illegible] Preis den [illegible] mit unzähligen [illegible], [illegible], Modell-[illegible] und Vi[illegible] Thema [illegible].

Damit wir [illegible] sicher sein können, daß die Preise an [illegible] Trekkie-Fans [illegible], fallen die Fragen [illegible] wenig [illegible] aus als üblich ("Wann starb der 1828 [illegible] Dichter?"). Da[illegible] erhöhen sich die Gewinnchancen für [illegible] Trekkies beträchtlich. Nur wer alle drei Fragen richtig [illegible], kann den Modellbausatz gewinnen. Um an der Verlosung aller weiteren Preise teilzunehmen, genügt es, nur eine [illegible] Fragen korrekt zu beantworten.

[illegible] Antwort [illegible] bis zum 20.[illegible].94 [illegible] an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort "Star Trek"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089/4613 5046

Natürlich ist der Rechtsweg wie immer ausgeschlossen.

Hier die Fragen:

1. Wann und wo wurde die neueste Enterprise, die NCC-1701-D, in Dienst gestellt? (richtig müßte es ja heißen: "Wann und wo wird die NCC-1701-D in Dienst gestellt worden sein?")

2. Wie heißt der Schöpfer bzw. Konstrukteur von [illegible]?

3. Wie heißt der Sohn von Worf?

1. Preis: [illegible]

2.-4. Preis: [illegible]

5.-7. Preis: [illegible]

8.-10. Preis: [illegible]

11./12. Preis: [illegible]

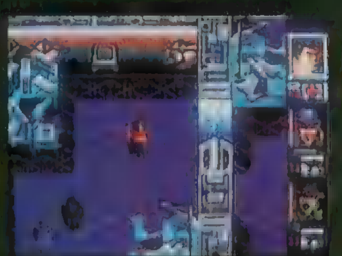
13.-22. Preis: [illegible]

Shadowrun

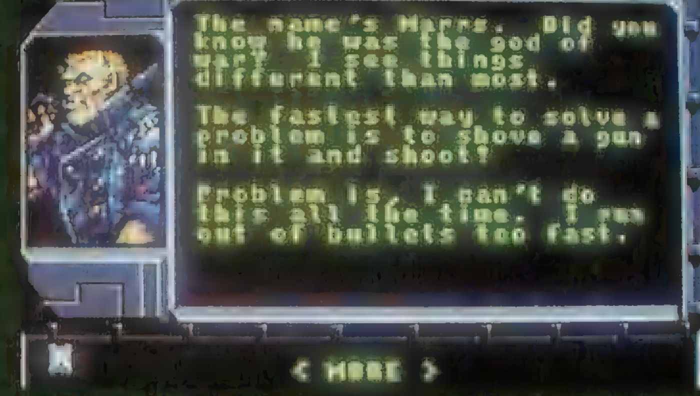
MEGA DRIVE

Video Games Classic

G[illegible] Shadowrun auf dem Mega Drive hat mit der Super-[illegible]-Version nicht allzuviel zu tun. Die Handlung spielt sich zwar wieder im Seattle des Jahres 2050 ab, die Geschichte ist jedoch eine völlig andere. Die allmächtigen Großkonzerne haben mittels perfekter Datenüberwachung die Macht über die Weltbevölkerung übernommen. Lediglich einige Outlaws und Aussteiger haben sich dem Terminal Total (der "Matrix") entzogen. Die Outlaws, "Shadowrunners" genannt, sind vom System nicht erfaßt und schlagen sich mit teils gefährlichen [illegible] durch's Leben. Die anderen Aussteiger haben sich dem naturverbundenen Indianerkult angeschlossen und leben zurückgezogen im Reservat "Salish Shidhe". Ihr kommt als Samurai, Decker (Cyberdeck-Spezialist) oder als Shamane in der Stadt an. Welche [illegible] Euer Charakter trägt, wählt Ihr vor dem Spiel. Die erste Mission ist das Finden Eures verschollenen Bruders Michael. Um an wichtige [illegible] oder Informationen heranzukommen, benötigt Ihr als erstes Geld. Mit den kümmerlichen [illegible] Nuyen, die Ihr anfangs besitzt, ist nicht viel anzufangen: Ihr braucht schon 250 Nuyen, um die [illegible] bei einem [illegible] auszulösen. Ihr lernt [illegible] die verschiedenen "[illegible]" [illegible] kennen. Euer Auftraggeber wird beispielsweise als "Mr Johnson" bezeichnet und übernimmt erste Aufträge. Sämtliche Informationen, die Ihr in Gesprächen erhaltet, werden in Eurem Notebook gespeichert. Wißt Ihr also einmal nicht weiter, schaut Ihr dort unter "Tips & Clues" nach. Ist eine Nachricht nicht mehr wichtig, wird sie [illegible]. Das einzige, was noch besser bezahlt wird, als [illegible] Shadowrun, ist ein Matrix-Run. Hier erledigt Ihr einen Auftrag im Cyberspace (auf der Matrix). Wollt Ihr auf eigene Faust [illegible] suchen, eignet sich die Matrix auch dazu. Um sich gegen "Decker" zu schützen, haben die Großkonzerne ihre Computersysteme [illegible] mit allerlei Schutzvorrichtungen versehen. Wer da hinein will, braucht ein gutes (und teures) Cyberdeck inklusive der passenden Software. Trefft Ihr auf der Matrix das gefürchtete "Schwarze IC", ist die Kacke am dampfen: Als einziges kann dieser aggressive Schaltkreis verhindern, daß Ihr den Stöpsel rauszieht und Euch so echten physischen Schaden zuzufügen (ganz zu schweigen davon, daß Euer Cyberdeck dann eine teure Reparatur benötigt). Wer's schafft, die bestgeschützten Speicher anzuzapfen, wird reich belohnt (bis 5000 Nuyen oder mehr für ein geheimes Programm). Die Kohle investiert Ihr in Eure Ausrüstung. Hier gilt: Legale Gegenstände sind zwar preiswert, haben aber wenig Power. Wer Unsummen für illegale Waffen und Cyberware hinblättern kann, hat mehr Erfolg. Um Eure Chancen in [illegible] und Cyberspace zusätzlich zu verbessern, könnt Ihr bis zu zwei Shadowrunners anheuern, die Euch dann auf Schritt und Tritt folgen. Für deren Ausrüstung und Gesundheit seid Ihr verantwortlich. Stirbt einer Eurer Partner, könnt Ihr ihn zwar erneut "leasen", dann verlangt er jedoch meist ein Vielfaches an Geld. Beim Ausrüsten mit [illegible] Extras ist Vorsicht geboten. Wer [illegible] Körper mit Cyber-Kram "verseucht", verliert seine magischen Fähigkeiten (falls vorhanden). Verliert Ihr ein Leben, werdet Ihr automatisch in ein Krankenhaus verfrachtet und für ein Zehntel Eures Vermögens wiederbelebt. Wer auf Nummer Sicher gehen möchte, [illegible] alle [illegible] lang [illegible] per [illegible] (im [illegible]) ab. Wer sich in den sieben [illegible] nicht zurechtfindet, wird aus der Anleitung mit Kartenmaterial versorgt. Unsere Testversion stammt aus den Staaten und ist [illegible] komplett mit englischen Texten ausgestattet. Wir halten Euch auf dem Laufenden, ob und wann eine deutsche Version [illegible].



In Gebäuden empfiehlt das schnelle Lahmlegen des Alarms

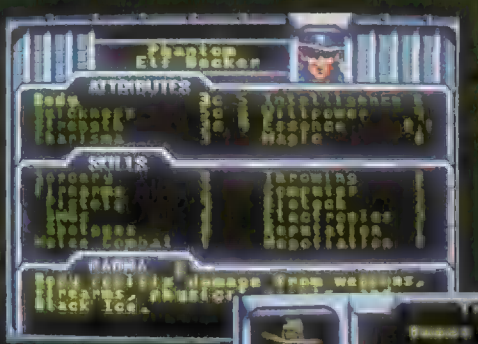


Nicht ganz billig, aber nützlich – ein schießwütiger Ork für die Party.



Bis Ihr die Elfen-Dame "Frosty" findet, geht viel Zeit ins Land. Der Harlekin ist auf Eurer Seite und liefert nützliche Informationen.

Ein [illegible] Hochgenuß: Im Indianerland werden die Missionen schwierig.



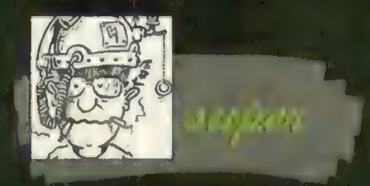
Euer Kämpe verwaltet Ihr in Körperstärke und nötige Fähigkeiten.



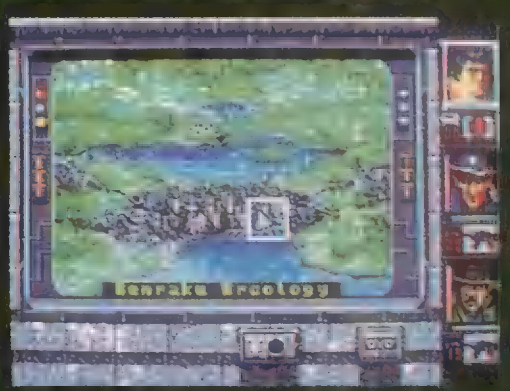
Im Status-Menü kontrolliert Ihr den Zustand der Party und verschiebt Waffen sowie Extras.



Autsch – Partnerin k.o. und kein Erste-Hilfe-Kasten in Sicht.



Wenn's um Endzeit und Rollenspiele mit authentischem Science-Fiction-Flair geht, ist die Firma Fasa schon fast ein Garant für Spielspaß. Die Umsetzung der Shadowrun-Bücher in ein Videospiel ist prima gelungen. Die düstere Stimmung wird toll vrmittelt. Dies rührt wohl daher, daß auch futuristische Spielemente wie die Cyberware gut erklärt werden und so recht real erscheinen. Dazu ist *Shadowrun* fast perfekt durchdacht und läßt im Spielablauf selten Fragen offen (nur bei der Heilung der Figur "Stark" gibt's eine kleine Stolperfalle). Die Rollenspielelemente sind sehr gut in den actionlastigen Spielfluß integriert. Zaubern, Heilen oder das Weiterreichen von Gegenständen an andere Party-Mitglieder funktioniert einfach und ist leichtverständlich. Die Aktionen im Cyberspace sind ebenfalls ausgeklügelt und bieten eine willkommene Abwechslung zur "wirklichen" Welt. Die Grafik ist zwar nicht gerade aufwendig (außer auf Council-Island und in Salish Shide), vermittelt jedoch mit düsteren Farben prima Endzeitstimmung. Da Aufrüstgegenstände sehr teuer und die meisten Jobs ziemlich schlecht bezahlt sind, werdet Ihr sicher eine lange Zeit im zukünftigen Seattle herumlaufen (oder -fahren), bevor Ihr dem finalen Oberbösewicht (das Monster "Thon") gegenübersteht. Für die nötige Motivation wird gesorgt. Was auch viel zur passenden Stimmung beiträgt, ist die musikalische Begleitung: Gut instrumentierte Stücke werden je nach Umgebung abwechslungreich in Szene gesetzt. Einen Kritikpunkt muß ich aber doch bemängeln: Rückt eine Horde Unholde an, kommt's vor, daß Eure Zielautomatik auch auf einen unschuldigen Passanten aufschaltet. Erschießt Ihr ihn, seid Ihr vorbestraft und könnt erst nach Bezahlung einer hohen Geldstrafe nach Council-Island einreisen (was öfters nötig ist, um nach Salish-Shide zu gelangen). Alles in allem ist *Shadowrun* ein Spitzen-Endzeit-Spiel, das mir sogar noch eine ganze Ecke besser gefällt, als die Super-Nintendo-Version. *jb*



Wer dem Ork-Boß Kohle gibt, darf ihr umsonst Taxi fahren. Ansonsten zahlt Ihr 40-100 Nuyen, um von A nach B zu kommen.

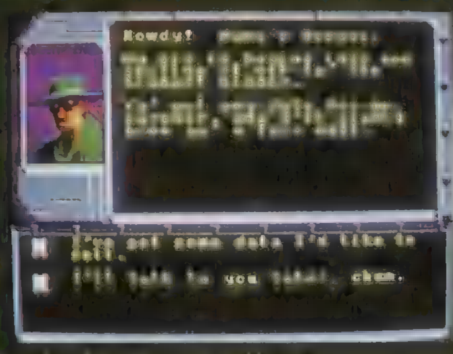
System: Mega Drive
Spieletyp:
Action-Rollenspiel
Hersteller: Fasa
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie, Continue

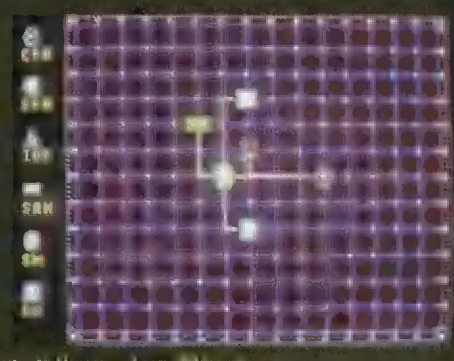
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik:
73%
Musik:
73%
Soundeffekt:
60%

Spielspaß 81%







Mit dem richtigen Deck-Programm kommt Ihr in jeden Speicher. Die geklaute Software verscherbelt Ihr an einen "Fixer".

MEGA DRIVE

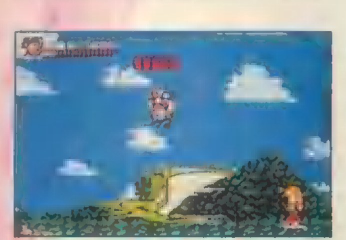


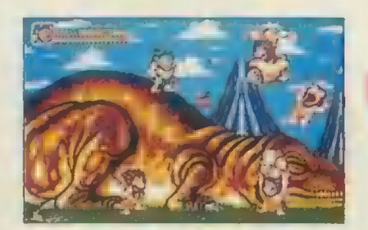
Auf dem einzigen freundlichen Urviech im Spiel senst Ihr den prähistorischen Heli aus der Luft

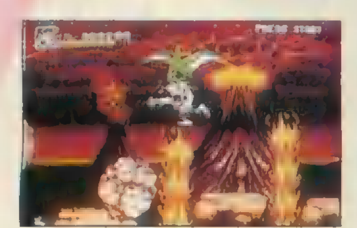
Eins mit der Keule?

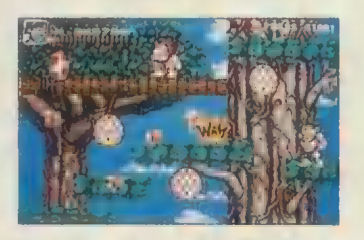
Joe and Mac

Kaum wartet man mal ein paar Jährchen, schon finden die Steinzeitjungs *Joe and Mac* den holprigen Weg vom Super Nintendo aufs Mega Drive. Erstaunlich ist, daß nicht *Joe and Mac*-Vater Data East für die Umsetzung verantwortlich zeichnet, sondern Neo-Geo-Experte Takara. Wie dem auch sei, der Spielablauf hat sich nicht wesentlich geändert. Ihr steuert die nur mit einem Lendenschurz bekleideten Neandertaler durch verschiedene Urzeitwelten, um den Entführern Eurer Cave-Babes eine vor den Latz zu hauen. Dabei bekommt Ihr es mit bärtigen Urzeitbösewichten in allen Formen zu tun: Ob mit Keule, Felsen, auf prähistorischen Helikoptern oder mit Feuerpfeilen, die Jungs wollen Euch ans Leder. Nach den zahlreichen, aber oft ultrakurzen Levels trefft Ihr auf gewaltige Urzeitviecher als Levelbosse. Gegen T-Rex, Riesenmammut, Haischwarm oder überdimensionale fleischfressende Pflanzen müßt Ihr schon eine Expertentaktik entwickeln, um als Siegbonus einen Schmatz der geretteten Ladies auf die Wange zu bekommen. Immer mal wieder flattern kleine Flugsaurier umher, die ein Straußenei mitschleppen: Gelingt es Euch, die Biester mit der Keule aus der Luft zu prügeln und das Ei zu zerschlagen, warten nette Extrawaffen in Form von Feuer und Bumerangs. An einigen Stellen dürft Ihr zwischen Abzweigungen wählen. Dann ändert sich aber nur der Levelaufbau geringfügig.

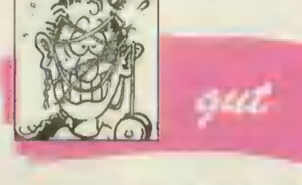








Grafisch schön gepinselt, aber ultrakurz präsentieren sich die einzelnen Levels. Die Endmotze bringen Euch dafür aber ins Schwitzen.



gut

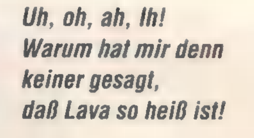
Echt sauriermäßig! Takara hat eine respektable Umsetzung hingelegt. Die Levels und Endmotze präsentieren sich in puncto Farben und Sound fast so schön wie in der schon etwas angestaubten Super-Nintendo-Fassung. Ich habe aber den Eindruck, daß die meisten Stages höllisch zusammengeschnitten wurden und dementsprechend kurz sind. Dafür seid Ihr mit den Endmotzen meist länger beschäftigt als mit dem jeweiligen Level. Freut Euch deshalb nicht zu früh, wenn die hünenhaften Dinos und Flugechsen nur etwa fünf bis sechs Striche auf dem Lebensbalken haben. Selbst auf Easy benötigt Ihr mit der stärksten Waffe knappe sechs bis sieben Treffer, um einen Strich wegzubekommen! Macht nach Adam Riese (jaja, Mathe...) über 40 Treffer, bis die biestigen Tierchen endlich aufgeben. Auch sonst findet Ihr immer abwechslungsreiche Stages vor. Mal fliegt Ihr an einem Flugsaurier hängend tiefe Schluchten hinab oder reitet auf einem mächtigen Brachiosaurier einen Fluß entlang. Während Super-Nintendo-Freaks mit dem Japano-*Joe and Mac 3* (Test in der letzten Ausgabe) schon in die dritte Runde gehen, sollten Mega-Drive-Fans den witzigen ersten Teil trotz seines Alters ruhig mal probespielen. Schade nur, daß der Schwierigkeitsgrad für meinen Geschmack etwas zu hoch angesetzt wurde. *rk*

System: Mega Drive
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Takara
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 68%
Musik: 62%
Soundeffekt: 60%
Spielspaß 66%

Redaktionswertung





Uh, oh, ah, Ih! Warum hat mir denn keiner gesagt, daß Lava so heiß ist!



CLASSIC

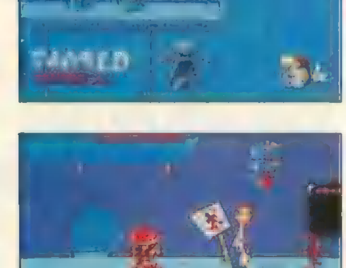
Ich und Er

Bubba'n'Stix

Kidnapping ist eine unschöne Angelegenheit. Richtig widerwärtig wird es, wenn es einen selbst betrifft. Unseren Helden Bubba hat es ganz böse erwischt. Außerirdische haben ihn entführt, um ihn in einem Alien-Zoo auszustellen. Doch auf dem Weg zum Planeten der ekeligen Schleimbolzen gelingt Bubba die Flucht. Aber was tun? Lichtjahre entfernt von der Erde auf einem fremden Stern macht er sich auf den Heimweg. Hilfreich zur Seite steht ihm Stix, ein kleines, unglaublich vielseitiges Stück Holz. Bubba benutzt seinen hölzernen Kumpan als Bumerang, Steighilfe, Stemmeisen und vieles mehr. Wie ein Hündchen folgt Stix seinem Herrn und kehrt auf Pfiff zu ihm zurück. Die Aktion, die Ihr gerade mit dem intelligenten Stock ausführt, hängt von der jeweiligen Situation ab. Wenn Ihr den A-Knopf und dazu das Bewegungskreuz in die richtige Richtung drückt, geht der Rest von selbst. Wenn es nichts Besonderes zu tun gibt, schmeißt Bubba Stix in seine Blickrichtung oder haut ihn seinen Gegnern in die wabernden Rippen (oder was immer ekelige Aliens anstatt Rippen haben).

Insgesamt kämpft Ihr Euch durch fünf Levels, in denen der Bildschirm meist horizontal scrollt. Im ersten Spielabschnitt schlagt Ihr Euch durch einen Wald voll böse blickender Bäume, beißender Büsche und Boris Becker (so ein Schwachsinn! Anm. Hartmut). Danach findet Ihr Euch in einem abgestürzten Raumschiff wieder, in dem jede Menge kniffliger Rätsel auf Euch warten. Überall findet Ihr Schalter, die verschiedene Gegenstände und Kreaturen erscheinen lassen. Ihr müßt herausfinden, was Ihr mit all dem Zeug anfangen sollt. In den restlichen drei Levels bis hin zum Raumflughafen halten sich Action und Puzzles ungefähr die Waage. Damit Ihr Euch nicht jedesmal wieder durch die gesamte Alienwelt prügeln müßt, gibt's in jedem Level ein Paßwort.







Unten links: Der rote Alien ist gut als Trampolin zu gebrauchen.
Unten rechts: Der sponellianische Zoll hat was gegen Menschen.

Bubba'n'Stix entspricht genau meiner Vorstellung eines guten Jump'n'Runs. Die Hintergrundgrafik wirkt zwar etwas eintönig, dafür gibt's jede Menge witziger Animationen und lustiger Spielideen (wenn es Bubba z.B. langweilig wird, fängt er an Kaugummi zu kauen und macht ab und zu sogar Riesenblasen). Alleine der unglaublich häßliche, unrasierte rote Blob im zweiten Level, der Euch überall hin folgt, verdient schon einen Videospiel-Oscar. Die meisten Rätsel sind ziemlich knifflig und verlangen einiges Rumprobieren, doch ich habe keine Stelle gefunden, die ausgesprochen unfair wäre. Die Steuerung von Bubba und seinem Stöckchen ist extrem einfach, Stix "Special-Moves" führt der Computer fast von selbst aus. *Bubba'n'Stix* ist das beste Jump'n'Run seit langem und gehört in jede Spielesammlung. *rz*

MEGA DRIVE

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run mit Rätseln
Hersteller: Core Design
Testversion von: Core Design
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 62%
Musik: 59%
Soundeffekt: 65%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Goofy's Hysterical
History Tour

Olle Goofy is mal wieder back und versucht als Hausmeister Karriere zu machen. Der Ort dieser spektakulären Handlung soll ein Museum für Geschichte sein; aber bevor die Museumsfreunde unter Euch jetzt leuchtende Augen kriegen – seid beruhigt. Vom Museum sieht man nur im Vorspann etwas. Goofy soll am Vorabend einer Ausstellungseröffnung noch mal richtig reinemachen und die vier Ausstellungsräume (= Level) auf Vordermann bringen. Disney's Saubermann hat sich für die Putzschlacht etwas Besonderes einfallen lassen, er hat eine Art Ziehharmonika-Hand entwickelt, die er sogar als Sprungfeder oder Propeller benutzen kann. Goof, von den Ausstellungsstücken inspiriert, verliert sich in Tagträumereien, in denen er eine Reise von der Urzeit über das Mittelalter und die Kolonialzeit bis hin zur Besiedlung des amerikanischen Wilden Westens durchlebt. Sein Erzfeind im Museum, Hausmeister Peter, erscheint am Ende jeden Levels als Obermotz – mal Neandertaler-mäßig, mal Cowboy-mäßig verkleidet



Kaum genesen prescht Goofy schon wieder mit seinem Steinzeiteinrad über Dinobuckel, ja da kommt Freude auf



geht so

Nix Neues aus Disney's World: Es gibt viele Möglichkeiten bei diesem recht einfachen Hüpfspiel der Feindchen Herr zu werden; wer keine Abgründe runterfällt, dem ist ein langes Leben sicher. Goofy ist sehr gut animiert und läßt sich gut steuern. Deshalb bleibt man wohl auch am Ball, immer auf der Suche nach den wirklich aufregenden Stellen. Die kommen aber nicht, und ehe Ihr Euch verseht, ist man im Wilden Westen angekommen und glotzt auf den Abspann. Der Sound ist auch nicht gerade der Brüller. Ich würde mal sagen: Vorschulkinder aufgepaßt, dat is wat für Euch; der Rest schaut lieber mal beim Dschungelbuch rein, wenn's schon Disney sein soll. *ds*

System: Mega Drive
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Absolute
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 70%
Musik: 50%
Soundeffekt: 66%

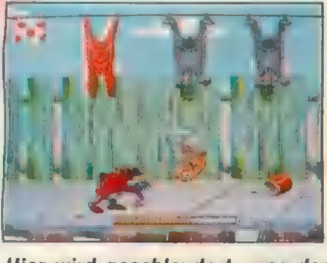
Spielspaß 65%

Redaktionswertung

MEGA CD

Abgefahren!
Ren & Stimpy

Kein System ist vor den zwei chaotischen Trickfilmhelden sicher. Ren und Stimpy haben nur Unsinn im Kopf. Ihre neueste Erfindung (eine Verwandlungsmaschine namens "Mutate-O-Matic") ist explodiert und versetzt die ganze Stadt in Aufruhr. Dank Stimpys Dummheit hat sich alles in der Stadt in verrückte, teuflische Gegner verwandelt. Ihr müßt nun den ganzen Haufen von wahnsinnigen, drohenden Typen erledigen, um wieder Ordnung zu schaffen. Nun ziehen die beiden verrückten Comic-Helden los und müssen zusätzlich versuchen, die Teile der zerfetzten Maschine wieder einzusammeln. Ihr steuert dabei alle zwei Charaktere durch eine knallbunte Zeichentrickwelt. Denn nur zu zweit lassen sich Spezialattacken und Sprünge wirkungsvoll anwenden. Falls die Freunde getrennt werden, greift Ren mit einer Fliegenklatsche an, und Stimpy schlägt mit einem Handbuch zu. Ein Energiebalken zeigt Euch die momentane Verfassung der beiden Helden am oberen Bildschirmrand an.





Hier wird geschleudert, was das Zeug hält. Sogar die armen Affen werden nicht verschont von den beiden Helden.



Auf den ersten Blick wirkt *Ren & Stimpy* recht chaotisch. Aber nach ein paar absolvierten Spielen findet man Gefallen an der Grafik und witzigen Animation der Figuren. Etwas ungewöhnlich erscheint auch die Steuerung, da man praktisch mit zwei Figuren gleichzeitig durch die Levels springt und hüpft. Dabei könnt Ihr einen Akteur als Leitfigur wählen, der alle schlagkräftigen Aktionen ausführt. Teilweise ist es unbedingt nötig, daß sich Ren und Stimpy gegenseitig durch die Luft schleudern, um verschiedene Hindernisse überqueren zu können. Im großen und ganzen ist *Ren & Stimpy* ein nettes Jump'n'Run, welches sicherlich mehr die jüngeren Spieler anspricht. *ws*

System: Mega CD
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 58%
Musik: 52%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß 59%

Redaktionswertung





Per Fallrückzieher macht Ihr den Panzer fertig



Im Wald da gibt's koa Sünd, aber jede Menge Gegner!

Schleimschlacht

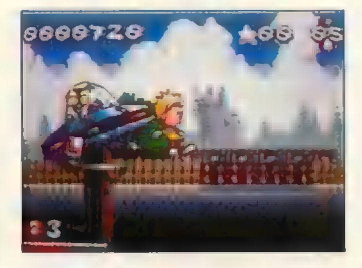
Marko's Magic Football

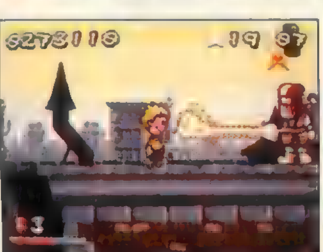
Um es gleich vorweg zu sagen: *Marko's Magic Football* ist keine Fußballsimulation! Obwohl die Fußball-WM vor der Tür steht, und so ziemlich jede Softwarefirma meint, sie müsse uns mit einem noch besseren Kickermodul beglücken, hat Domark sich für ein witziges Jump'n'Run entschieden.

Wie jeder englische Junge in seinem Alter kickt auch Marko täglich auf den Straßen seiner Heimatstadt mit seinem Fußball. Als ihm die Kugel mal wieder über den Spann rutschte und in einer dunklen Gasse landete, sah er plötzlich einige Arbeiter der Sterling Spielzeugfabrik, die grünen Schleim in einen Abwassergully schütteten. Eine Ratte, die etwas vom grünen Zeug abbekam, verwandelte sich in ein schreckliches Ungetüm. Für Marko stand sofort fest, daß er dem bösen Treiben Einhalt gebieten würde. So macht er sich auf den Weg quer durch die Stadt in Richtung Sterling Toys, um Colonel Brown, den Besitzer der Fabrik, aufzuhalten.

Auf seinem Abenteuer trifft Marko auf allerlei Hindernisse. Polizisten auf Fahrrädern wollen ihn ebenso aufhalten wie Bauarbeiter mit Schweißgeräten, und in der Kanalisation machen sich schon die unglaublichsten Schleimmonster breit. Zum Glück hat er seinen Zauberfußball dabei, mit dem er den meisten Gegnern eine vor den Latz knallt. Marko beherrscht hohe und flache Schüsse, Kopfbälle und als wirksamste "Waffe" einen Fallrückzieher. Per Druck auf die C-Taste kehrt die Lederkugel sofort zu Marko zurück. Außerdem ist der Ball praktisch unzerstörbar, so daß ihm auch lästige Nägel und Säurebäder nichts ausmachen. Ab und zu findet unser Held verschiedenfarbige Turnschuhe, mit denen er schneller läuft oder höher springt. Mit viel Glück stolpert er sogar über ein Gewehr, mit dem er seine Gegner wegpustet. In jedem Level trifft Marko auf nette Touristinnen mit Kameras, die als Zwischenspeicherpunkt dienen. Da unser kleiner Kicker auch sehr umweltbewußt ist, sammelt er alte Getränkedosen auf, für die es am Ende jedes Spielabschnitts Punkte gibt. Für 100 gesammelte Sterne erhaltet Ihr jeweils ein Zusatzleben.







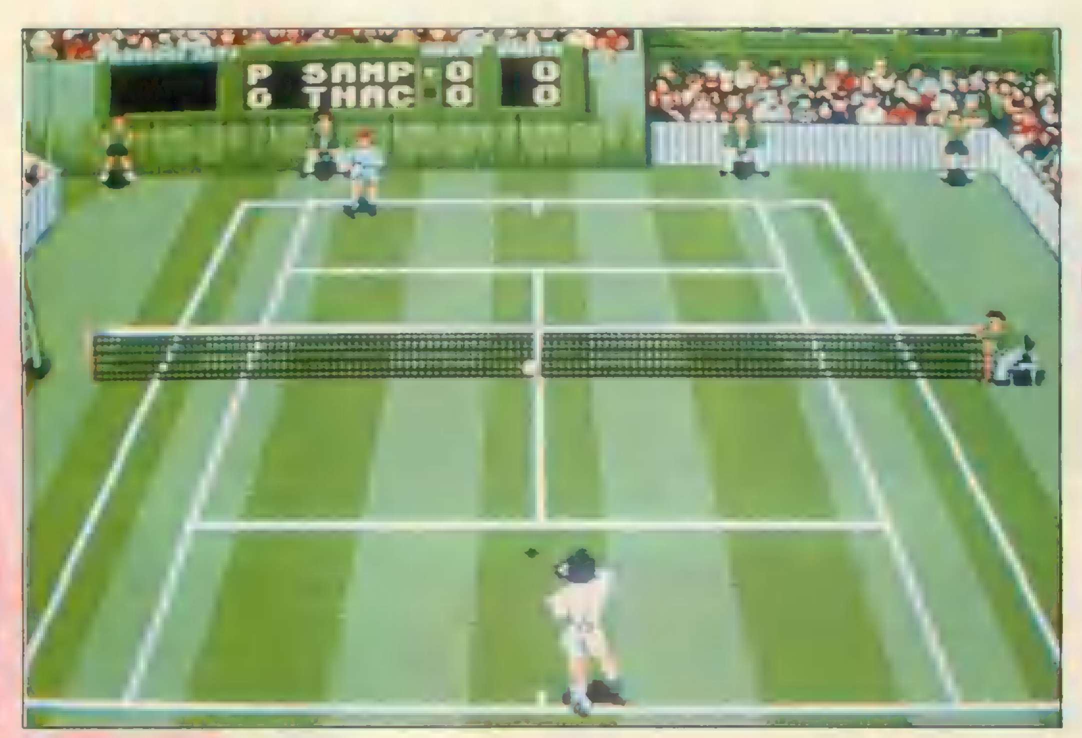


Auf dem Strommasten parkt ein Außerirdischer sein Ufo-Coupé. Der Bauarbeiter mit dem Flammenwerfer möchte Marko gerne bruzzeln.



Was mir sofort auffiel, war die ausgezeichnete Animation aller Charaktere. Markos Bewegungen wurden mit sehr viel Witz und Liebe zum Detail gezeichnet. Doch auch die Hintergrundgrafik begeistert, überall findet Ihr nette Gimmicks, z.B. ein parkendes UFO auf einem Laternenpfosten. Nach einigem Suchen findet Ihr auch jede Menge Geheimtüren und versteckte Extras. Die Aufgabenstellung ist abwechslungsreich, in einigen Levels müßt Ihr eine bestimmte Anzahl von Schleimfässern zerstören, während Ihr in anderen nur nach dem Ziel sucht. Zum Glück haben die Entwickler an ein Paßwortsystem gedacht, so daß Ihr zwischendurch auch mal abschalten dürft, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. *Marko's Magic Football* ist eines der witzigsten Jump'n'Runs auf dem Mega Drive überhaupt und jeden Penny wert. *rz*





Pete Sampras gibt hier sein bestes auf der Grundlinie

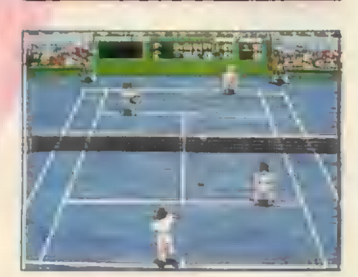
Es grünt so grün

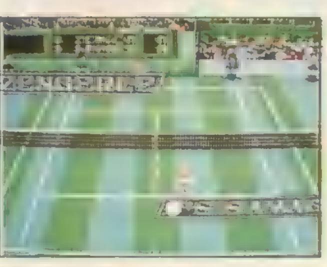
Pete Sampras Tennis

Nach langen Verhandlungen hat es Codemaster geschafft, einen zugkräftigen Namen für ihre neue Tennissimulation zu ergattern. Pete Sampras der Weltranglistenerste verziert nun mit seinem Konterfei die Spieleverpackung. Ursprünglich wurde das Spiel unter dem Arbeitstitel *Tennis All Star* gehandelt. Als Besonderheit verfügt das Modul über zwei eingebaute Joystick-Ports. Dadurch entfällt der Kauf eines zusätzlichen Vier-Player-Adapters und Ihr spart Euch eine Menge Geld. Auf drei verschiedenen Bodenbelägen (Beton-, Sand- und Rasenplatz) könnt Ihr Euch mit dem gelben Filzball austoben. Im Einzel tretet Ihr entweder gegen einen Freund oder den Computer an. Zur Auswahl stehen 30 verschiedene Spielerpersönlichkeiten, die mit Phantasienamen versehen wurden. Die einzigen Namen, welche echt sind, sind Pete Sampras und Robert Zengerle (den Ihr eigentlich unter dem Kürzel "rz" besser kennen werdet). Entscheidet Ihr Euch für ein Doppel, dürft Ihr auch zu viert in einem Team loslegen. Im "Challenge"-Modus besteht die Möglichkeit, sich seinen Gegner auszusuchen. Wer sich spielerisch schon absolut sicher fühlt, kann sich gleich an die "World-Tour" heranwagen. Hier durchspielt Ihr einen vorgegebenen Turnierplan und durchreist dabei die verschiedensten Länder mit den bekanntesten Turnierschauplätzen. Wer einen großen Freundschaftskreis hat, veranstaltet ein Tennisspektakel, in dem 2 Teams mit jeweils vier Spielern gegeneinander antreten können. Während eines Matches habt Ihr die Möglichkeit, ein zusätzliches Menü aufzurufen. Dort läßt sich jederzeit eine Statistik abrufen, in der Ihr über Aufschlagstärke und weitere Details informiert werdet. Als bis jetzt einzigartig kann die Zeitlupenoption angesehen werden, welche Euch bei Streitfällen wie "war der Ball wirklich im Aus?" zur "absoluten" Wahrheit verhilft.









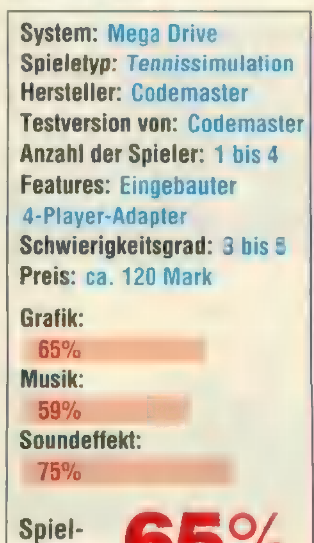
In einem Tutorial-Mode werden Euch die wichtigsten Grundschläge vermittelt. Auf dem Hart-Platz springt der Ball höher ab.



gut

Mit *Pete Sampras Tennis* hat Codemasters wirklich etwas Einzigartiges geschaffen. Damit meine ich jetzt nicht das Spiel selbst, sondern die zusätzlich eingebauten Joystickports, welche Euch den Kauf eines Vier-Player-Adapters ersparen. Eine wirklich vorbildliche Idee, an der sich andere Softwarefirmen ein Beispiel nehmen können. Die Tennissimulation selbst läßt einiges an spielerischen Feinheiten vermissen.

Mit nur zwei belegten Joystick-Buttons wird man einfach kurzerhand abgespeist. Dadurch werden die tennisüblichen Schlagvariationen auf ein Minimum zurückgeschraubt. Bei den Spielvariationen und Optionen haben sich die Entwickler mächtig ins Zeug gelegt und übertreffen damit alles bisher Dagewesene im Tennissimulationsbereich. Ein versteckter "Crazy"-Mode, in dem verrückte Dinge passieren, läßt zusätzlich Freude aufkommen. ***ws***



System: Mega Drive
Spieletyp: Tennissimulation
Hersteller: Codemaster
Testversion von: Codemaster
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Features: Eingebauter 4-Player-Adapter
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 5
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 65%
Musik: 59%
Soundeffekt: 75%
Spielspaß 65%

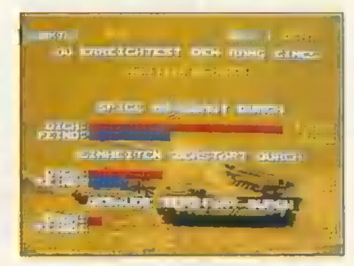
Redaktionswertung

Man spricht Deutsch

Dune 2

VIDEO GAMES CLASSIC

Schon wieder *Dune 2*? Nein, das ist kein Fehler. Aus besonderem Anlaß testen wir *Dune 2* noch einmal. Der Grund: Virgin hat sich die Mühe gemacht und das Spiel komplett übersetzt. Alles Geschriebene und alles Gesprochene (!) wird in reinstem Deutsch ausgegeben. Damit hat Virgin Pionierarbeit geleistet. Außer Konami (mit *Castlevania* für das PC-Engine-CD-ROM) hat sich sonst noch keiner die Mühe gemacht, die Sprachausgabe eines Videospiels für den verhältnismäßig kleinen deutschsprachigen Markt anzupassen. Am Spiel selbst hat sich nichts geändert, außer, daß sich auch Nicht-Anglisten jetzt problemlos durch die Missionen finden. Auch der Ton, der in den verschiedenen Herrschaftshäusern üblich ist, wird nun weit besser 'rübergebracht.



Und wieder rückt das Abrißkommando den Atreides auf die Pelle – und das von deutscher Sprachausgabe begleitet.



super

Ich glaube, ich brauche nicht zu wiederholen, daß *Dune 2* zu meinen Lieblingsspielen überhaupt gehört. Da ich des Englischen einigermaßen mächtig bin, hatte ich mit der US-Version (und auch der PC-Ausgabe) keine Probleme. Doch wie steht's mit jemandem, für den Englisch ein Buch mit sieben Siegeln (und ein verbranntes und vergrabenes Buch obendrein) ist? Es ist nachvollziehbar, warum Virgin das Spiel übersetzt hat: Sie sind selbst von der Güte des Spiels überzeugt und rechnen mit reißendem Absatz. Ein Spiel, das sich vermutlich schlecht verkauft, wird sicher nicht das Privileg einer kompletten Übersetzung erhalten (kostet ja auch viel zu viel). Abschließend: Die Übersetzung ist nicht nur vorhanden, sie ist auch gelungen. Wer bei einem Action-haltigen Strategiespiel nicht gerade Schüttelfrost und Heulkrämpfe kriegt, sollte sich schleunigst ein Modul sichern. *jb*

System: Mega Drive
Spieletyp: Strategiespiel mit Action
Hersteller: Virgin/Westwood
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 64%
Musik: 65%
Soundeffekt: 76%

Spielspaß **84%**

Redaktionswertung

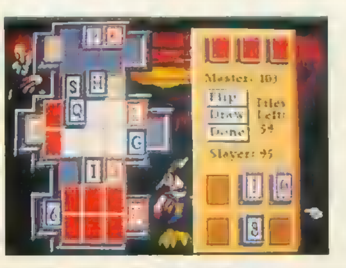
MEGA DRIVE

Die Maus macht's

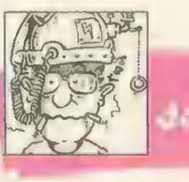
Shanghai 2

Es gibt Spiele, die sterben nie aus. *Shanghai* ist sicher eines davon. Seit Tausenden von Jahren stapeln Grübelfreaks und weise Chinesen beschriftete Steinchen übereinander, um "ihren Geist zu stärken" oder einfach nur die Zeit totzuschlagen. Die Regeln hier sind fernöstlich-simpel: In einer vorgewählten Figur werden 144 Steinchen aufgeschichtet. Das Ziel ist es, den gesamten Haufen abzubauen. Gleiche Steine, die nach links oder rechts freiliegen, dürfen paarweise weggenommmen werden – und das war's auch schon. Wer mag, sucht sich das Erscheinungsbild der Steine aus einem Menü aus oder wählt Optionen wie "Erzeuge lösbares Spiel" (*Shanghai* geht keineswegs immer auf). Als Spiel im Spiel enthält das Modul die *Dragon' Eye*-Variante. Ihr spielt hier gegen einen Freund oder den Prozessor. Während der "Master" versucht, einen "Drachen" aufzubauen, ist es Ziel des "Slayers", genau dies zu verhindern. Gelegt/weggenommen wird abwechselnd. Als eines der ersten Spiele unterstützt *Shanghai 2* die Sega-Maus.





Ein zeitlos-gutes Spiel wie Shanghai sollte jeder Denkspieler zu Hause haben. Mit Maussteuerung macht's gleich noch mehr Spaß.



super

Es gibt wohl kaum ein anderes Spiel, mit dem man so gemütlich die Zeit totschlagen kann. Keine Hektik, dafür Motivation ("Es muß aufgehen!"), kaum Regeln, dafür Suchtfaktor – so soll ein Grübelspiel sein. Dabei ist *Shanghai* immer gut dosiert. Selten benötigt man für eine Partie mehr als zehn Minuten und die Zeit hat ja wohl jeder (obwohl es mir schwerfällt, vor dem fünften Spiel wieder aufzuhören). *Dragon's Eye* ist zwar nicht ganz so simpel, dafür habt Ihr hier eben einen Gegner, den es in *Shanghai* nicht gibt. Wer vorhat, sich diese zeitlos geniale Grübelei zuzulegen, der sollte gleich auch mit dem Import der Maus liebäugeln. *jb*

System: Mega Drive
Spieletyp: Denkspiel

Hersteller: Activision
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Zwei Spielvarianten
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 120 Mark

Grafik: 42%
Musik: 48%
Soundeffekt: 53%

Spielspaß **78%**

Redaktionswertung

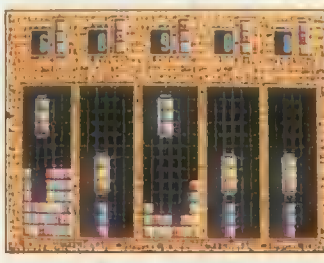
MEGA DRIVE

MEGA DRIVE

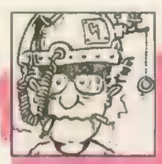
Take five

Columns 3

Den meisten Videospielern muß ich wohl kaum noch erklären, worum's in *Columns* geht. Die neuste Ausgabe hat trotz des simplen Spielprinzips eine ganze Menge zu bieten. Nachdem in anderen Klötzchen-Spielen wie *Tetris* oder *Doktor Robotniks Mean Bean Machine* viel Spielspaß durch die "Ich schieb' Dir eins 'rüber"-Option erzeugt wird, haben sich die Entwickler nicht lumpen lassen und dieses Feature auch für *Columns 3* übernommen. Wer zehn Steinchen weggelöscht hat, kann per Knopfdruck seinem Gegner (bis zu vier menschliche Mitspieler oder ein Computergegner) eine unzerstörbare Reihe verpassen. Zusätzlich zerbricht beim Gegner der gerade fallende Dreierstein, wenn Ihr eine Reihe rüberschickt. Spielt Ihr zu fünft, werden die Spielfelder aus Platzgründen verkleinert.



Das alte Columns wurde mit "Rüberschiebe"-Option und bis zu fünf Spielern ordentlich aufgepeppt



gut

Alleine gegen den Prozessor macht *Columns 3* schon eine Menge Spaß, gegen menschliche Gegner wird's traditionsgemäß aber noch lustiger. Leider ist der Fünf-Spieler-Modus nicht so gut geglückt. Die Steinchen sind hier einfach zu klein. Wenn sich fünf Kontrahenten um den Monitor scharen, kommt man auch nicht nah genug ran, um die Steine so gut erkennen zu können wie auf dem goßen Spielfeld. Mein Kompliment gilt mal wieder den Musik-Verantwortlichen: Neben vielen lustigen Jingles haben sie dem Modul tolle Begleitmusiken verpaßt (unter anderem wurde das klassische *Columns*-Thema poppig aufgebohrt). Leider wechselt die Musik im Ein-Spieler-Modus zu selten. Ansonsten haben die Entwickler gerade so viel oder so wenig am Ur-*Columns* verändert, daß die Faszination und die Spielbarkeit des Vorgängers voll erhalten blieben. *jb*

System: Mega Drive
Spieletyp: Denk-Geschicklichkeitsspiel
Hersteller: Sega
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 5
Features: Soundmenü

Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 110 Mark

Grafik: 38%
Musik: 68%
Soundeffekt: 32%

Spielspaß 72%

Redaktionswertung



Der knuddelige Fliegenpilz hat das Zeitliche gesegnet und hinterläßt gleich ein kostbares Goldstückchen

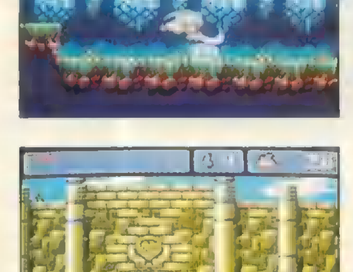


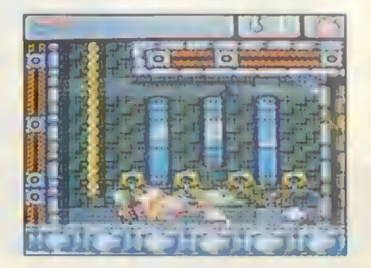
Wonderboy

Monsterworld IV

VIDEO GAMES CLASSIC

Knapp zwei Jahre sind schon ins Land gezogen, seitdem *Wonderboy 5* erhältlich ist. Derweil haben die Entwickler im fernen Japan nicht geschlafen. Auch bei *Monster World IV* bleiben die Programmierer dem altbewährten Jump'n'Run/Adventure-Spielprinzip treu. Das "vierte" Abenteuer entführt diesmal nicht Wonderboy selbst, sondern seine kleine Schwester "Ascha" in das böse Monsterland. Ziel ist es, im Auftrag der schönen Prinzessin die verschwundenen guten Geister wiederzufinden. Durch sieben verschiedene Gebiete, die jeweils unterschiedlichen Landschaften nachempfunden sind, steuert Ihr das Wondergirl-Sprite. Unterwegs trefft Ihr auf Heerscharen von bösen Minimonstern, die an Eurer kostbaren Lebensenergie zehren. Der obligatorische Obermotz fehlt auch in dieser Monster-Saga nicht. Jede Menge versteckte Extras gilt es, auch im vierten Teil zu finden. Diese Kostbarkeiten sind hauptsächlich in Schatzkisten versteckt. Um gegen die Widrigkeiten der Monsterwelt gewappnet zu sein, kann das tapfere Wonder-Mädel in den Städten eine bessere Ausrüstung kaufen (Kleingeld bekommt Ihr durchs Erledigen von Monstern). Verschiedene Händler bieten schärfere Schwerter, dickere Schilde und verschiedene Heiltränke an. Findet Ihr unterwegs eine Wunderlampe, steht Euch ein hilfreicher Geist zur Seite , der über die Kunst der Teleportie verfügt. Eure Lebensenergie wird in Herzchenform angezeigt. Zu Beginn habt Ihr nur wenige Energie-Herzchen, diese können aber durch das Aufsammeln von überall verteilten Tautropfen um jeweils ein Zusatzherz erweitert werden. Für unüberwindbare Hindernisse bekommt Ihr im weiteren Spielverlauf einen kleinen Vogel an Eure Seite gestellt, der der Heldin auf Schritt und Tritt folgt. Mit seiner Hilfe lassen sich unüberwindbare Hindernisse mit Leichtigkeit meistern.

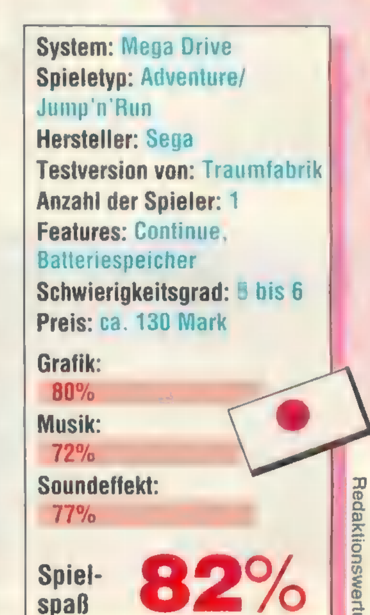






Durch dunkle Wälder muß klein Wondergirl sich zuerst hindurchkämpfen. Der gute Lampen-Geist hilft in brenzligen Situationen

Wer des blauen Kultigels schon längst überdrüssig ist, wird hier mit einem erstklassigen Jump'n'Run/Adventure versorgt. *MW IV* entfesselt ein Feuerwerk an Spielwitz und grandioser Spielbarkeit. Hübsche Hintergrundgrafiken, liebevolle gezeichnete Monstersprites und passende musikalische Rhythmen lassen das Spielerherz um zehn Takte höher schlagen. Nun kommt der Wermutstropfen: Leider gibt es zahlreiche japanische Schriftzeichen im Spiel. Manche Hinweise sind relativ *belanglos* und tragen nur zur Story bei, andere wiederum wären sehr hilfreich für einige Spielsituationen. Leute mit guter Kombinationsgabe können sich trotzdem an die japanische Version heranwagen. Ob eine englische Umsetzung erscheinen wird, steht leider noch nicht fest. Wer darauf nicht warten will, sollte bedenkenlos ohne Skrupel zugreifen. ***ws***



System: Mega Drive
Spieletyp: Adventure/ Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batteriespeicher
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 80%
Musik: 72%
Soundeffekt: 77%

Spielspaß **82%**

Redaktionswertung

MEGA DRIVE

Dieses Monster wartet nur darauf Euch anzugreifen

Die Wiederauferstehung

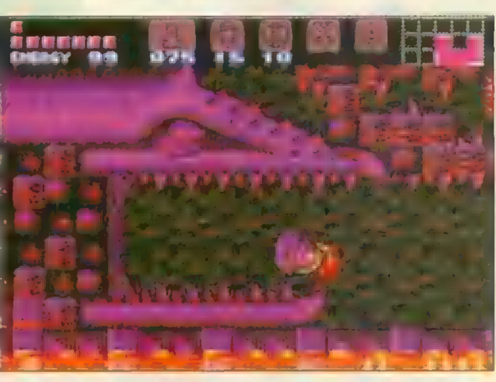
Super Metroid

VIDEO GAMES CLASSIC

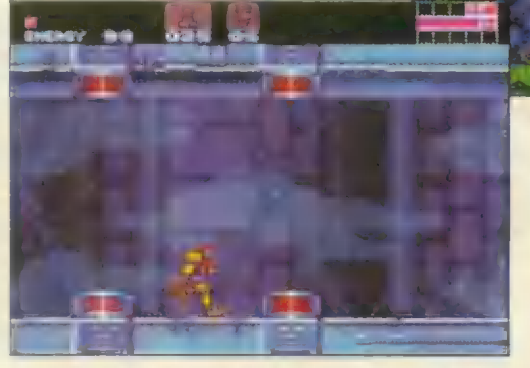
Alte NES-Fans werden sich sicher noch an *Metroid* erinnern können. Im Jahre 1986 erblickte das Kultspiel zum ersten Mal in Japan das Licht der revolutionären NES-Bildschirmwelt und zählte damals neben *Mario* zu den meistverkauften Nintendo-Modulen seiner Zeit. Zudem sorgte die Spielfigur von *Metroid* für mächtiges Aufsehen in Japan: Der Hauptakteur entpuppte sich im Spiel am Schluß als eine weibliche Person, was es vorher noch nie gegeben hat in der männerdominierenden Heldenwelt der Videospiele. Danach folgte ein zweiter Teil, der nicht ganz so erfolgreich war wie der erste, aber immerhin noch für solide Unterhaltung sorgte. Jetzt nach knapp zweieinhalbjähriger Entwicklungszeit präsentiert das Spitzenprogrammierteam aus der Nintendo-Schmiede den 16-Bit-Nachfolger des mystischen Sience-fiction-Abenteuers. *Super Metroid*, ist das erste offizielle S-NES-Spiel (in USA/Europa), das mit gewaltigen 24-Bit und zusätzlichen 64k RAM Videospeicher aufwartet. Ihr schlüpft in die Rolle von "Samus Aran", die harte Cyborg-Weltraumlady aus einer fremden Galaxie. Ein biogenetisches Lebewesen, das böse neuauferstandene Mutterhirn, hat den letzten lebensnotwendigen Meteroiden von einer intergalaktischen Forschungsstation gestohlen. Eure Aufgabe besteht nun darin, das Böse zu zerstören und den heiligen Stein wiederzubeschaffen.

Denn ein in falsche Hände geratener Metroid bringt Unheil über die ganze Galaxis und verwandelt sich zu guter Letzt in ein alles zerstörendes Riesenmonster. In Samus Aron (also Euch) liegen die letzten Hoffnungen der ganzen friedfertigen Lebewesen im Universum. Bewaffnet mit zahlreichen High-Tech-Kanonen und halbwegs geschützt durch einen "cybergenetischen" Roboteranzug stürzt Ihr Euch in den schier aussichtslosen Kampf. Zahlreiche Monsterarten und Höhlenkreaturen versuchen, Euch den Weg zu versperren, um tief in das Innere des Planeten vordringen zu können. Der Bildschirm scrollt auch bei der Fortsetzung in alle vier Himmelsrichtungen. Am Anfang seid Ihr mit einer spärlichen Laserkanone ausgerüstet. In den dunklen Level-Labyrinthen findet Ihr zahlreiche Zusatz-Items, die die Kampffähigkeiten von Samus langsam steigern. Zuerst gilt es zum Beispiel, einen "Morphing"-Ball zu finden, mit dem sich Samus in eine kleine Kugel verwandeln läßt. Damit könnt Ihr dann problemlos schmale Höhlengänge durchqueren, welche normalerweise unzugänglich sind. Verschiedene Bombenarten und Raketenwerfer helfen Euch Steinbarrieren aus dem Weg zu räumen oder Barriereneingänge zu öffnen.

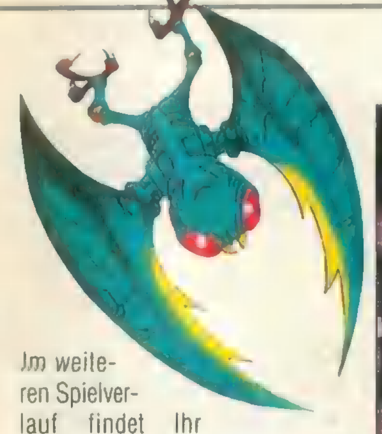
An jeder Ecke lauern verschiedene Monsterarten auf die harte Weltraumlady



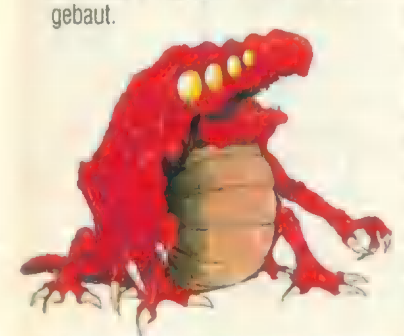
Samus rettet sich hier mit einer geschickten Rolle aus der Gefahrenzone



Vernebelte Gänge und dunkle Ecken lassen bei Super Metroid richtig Stimmung aufkommen



Im weiteren Spielverlauf findet Ihr widerstandsfähigere Roboteranzüge und aufgerüstete Schuhe, die *Eure Heldin* schneller rennen, bzw. springen lassen. In jedem Level-Abschnitt wartet ein hinterhältiger Endgegner mit unterschiedlichen Angriffstechniken auf Euch. Die Lebensenergie der Roboterlady ist durch einen Energiebalken begrenzt. Den Energievorrat könnt Ihr durch Powerkugeln auffrischen, welche von zerstörten Gegnern freundlicherweise hinterlassen werden. Um nicht jeden Abschnitt erneut durchspielen zu müssen, gibt es in jedem Level eine Station, in der der momentane Spielstand abgespeichert wird. Zudem wurde dem Spiel noch eine geniale Automapping-Funktion mit eingebaut.

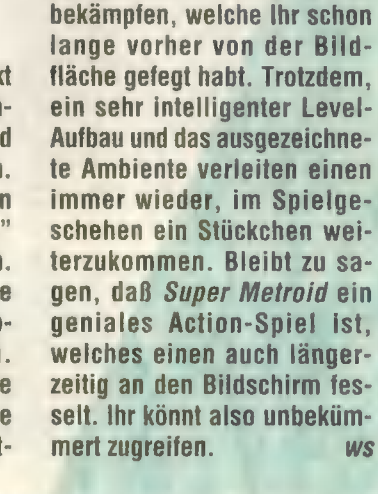




Nicht gerade freundlich gesinnt ist dieser Vogel-Mutant



Am Anfang war ich etwas skeptisch, ob der dritte Teil *Super Metroid* auch an die einzigartige Atmosphäre der ersten beiden Teile herankommt. Doch gleich beim Einschalten stimmen die phantastische Musikuntermalung und der tolle Vorspann auf das dritte Abenteuer der "Metroiden"-Saga ein. Die Grafik wirkt zwar am Anfang etwas sehr schlicht und einfach gestaltet (wie es bei den Vorgängern auch schon der Fall war), aber im weiteren Spielverlauf steigert sie sich in den gehobenen Super-NES-Bereich. Überhaupt steckt das ganze Spiel voller Überraschungen, die erst nach und nach zum Vorschein kommen. Auch die Animationsphasen des Heldensprites "Samos" sind hervorragend gelungen. Als genialer Einfall ist die Idee des eingebauten "Automappings" zu bezeichnen. Hiermit behaltet Ihr immer die Übersicht und wißt durch die veränderte Farbe des Kästchens, in welchen Abschnitt Ihr vorher schonmal gewesen seid. Dadurch spart Ihr Euch eine Menge Ärger in den teilweise sehr komplexen Level-Labyrinthen. Was mich ein wenig nervt, ist die Tatsache, daß sich erst durch bestimmte Items verschlossene Türen in den Anfangsabschnitten öffnen lassen. Dadurch müßt Ihr häufig den ganzen Weg durch bereits bewältigte Level-Abschnitte zurückgehen und die gleichen Feinde erneut bekämpfen, welche Ihr schon lange vorher von der Bildfläche gefegt habt. Trotzdem, ein sehr intelligenter Level-Aufbau und das ausgezeichnete Ambiente verleiten einen immer wieder, im Spielgeschehen ein Stückchen weiterzukommen. Bleibt zu sagen, daß *Super Metroid* ein geniales Action-Spiel ist, welches einen auch längerzeitig an den Bildschirm fesselt. Ihr könnt also unbekümmert zugreifen. *ws*

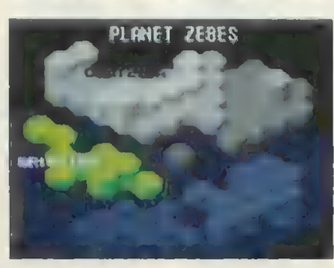




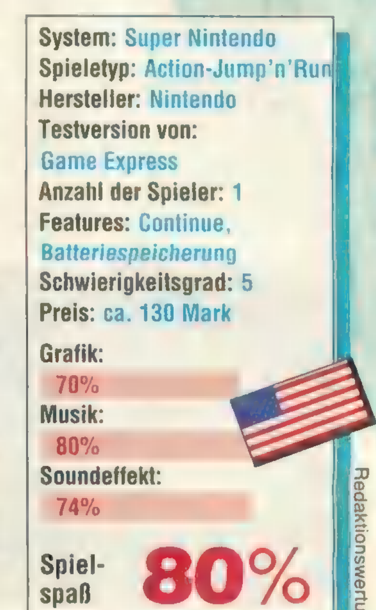
Anhand der verschiedenen Farben könnt Ihr auf der Karte feststellen, welche Stationen Ihr schon einmal durchlaufen habt

SUPER NINTENDO

In diesem Raum könnt Ihr den aktuellen Spielstand abspeichern. Insgesamt stehen drei Speicherplätze zur Verfügung.



Hier seht Ihr die verschiedenen Level-Ebenen auf einen Blick

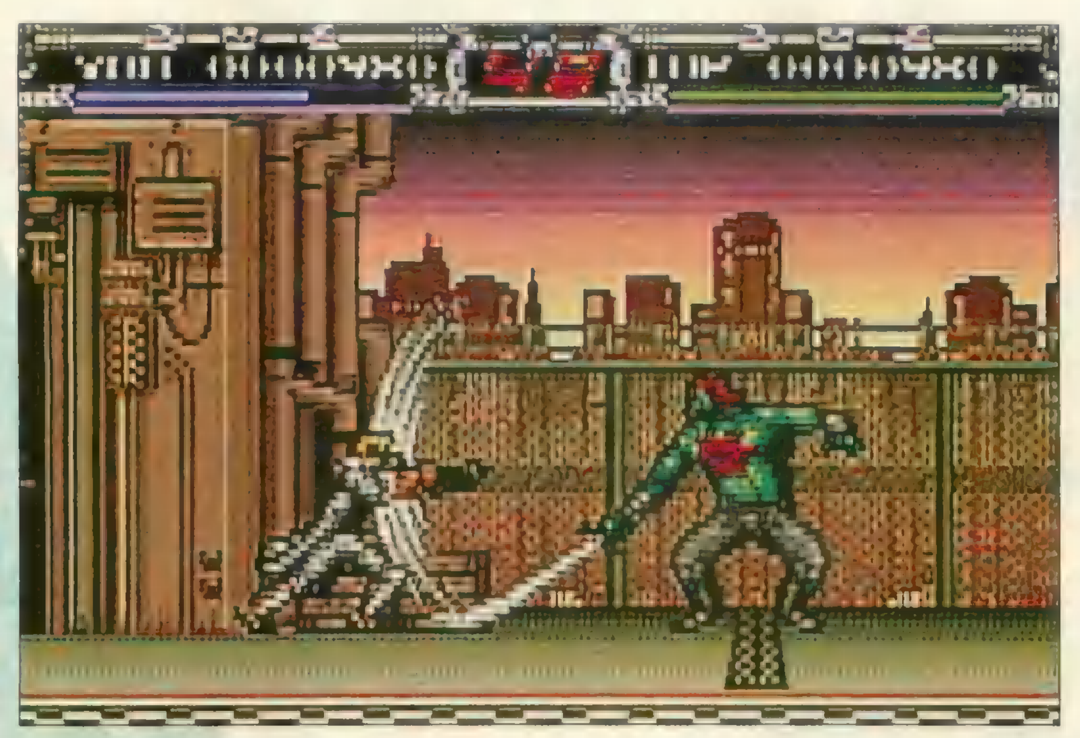


System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batteriespeicherung
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 80%
Soundeffekt: 74%

Spielspaß **80%**

Redaktionswertung

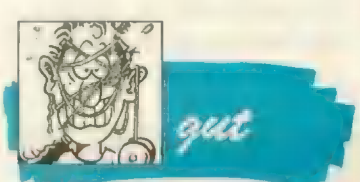


Schon der grüne Tätowiermeister im ersten Level erweist sich als harter Brocken

Auf Striders Spuren

X-Kaliber 2097

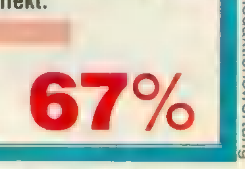
Anno 2097 hat es die Menschheit geschafft: In New York ist die Wirtschaft zusammengebrochen, und es gibt keinerlei Arbeitsplätze und Freizeitmöglichkeiten mehr. Das ist natürlich ein idealer Tummelplatz für Tyrannen und Despoten wie Raptor. Mit seinem übermächtigen Lichtschwert, das Blei wie Butter schneidet, gelingt es ihm, die Polizei zu kaufen und die Bewohner zu seelenlosen Kreaturen umzufunktionieren. Doch halt: Zwei Spezialagenten lassen sich nicht schmieren ... Ihr schlüpft in die Rolle von Slash und nehmt den Kampf über sechs meist dreigeteilte Levels auf, *nachdem* Ihr Euch die Klinge umgeschnallt und Euch in Euren coolen *Colombo*-Trenchcoat geworfen habt. Unterwegs trefft Ihr auf allerlei Gesindel: Auf Baugerüsten warten Maschinen mit dicken Kanonen, im Untergrund weicht Ihr Selbstschußanlagen und Minen aus und in der Nähe von Raptors Unterschlupf bombardieren Euch Flugandroiden en masse. Doch Ihr könnt Euch standesgemäß zur Wehr setzen. Entweder Ihr senst die Gegnerschaft mit einem normalen Schwertstreich in zwei Teile (*Samurai Shodown* läßt grüßen), laßt einen Flammenstich vom Hocker oder werft einen Feuerball à la *Street Fighter 2*. Ihr fragt Euch, warum ich diese Prügelhits ins Gespräch bringe? – Ganz einfach: Die Designer spendierten noch einen Zwei-Spieler-only Street-Fighter-Modus. Hier könnt Ihr beliebig unter Slash, Raptor und den anderen fünf Bossen wählen und Euch kräftig eins auf die Rübe geben.



Ordentlich! Wenn auch das Spielprinzip nicht mehr ganz taufrisch ist (Capcom mit *Strider* wird's ärgern), hat Activision ein spannendes Action-Jump'n'Run mit einigen Schnitzern hingelegt. Die Hintergrundszenarien reichen von *akzeptabel bis traumhaft* (wenn sich im ersten Level die Stadt im Fluß spiegelt). Musikstücke: futuristisch, aber etwas eintönig. Jetzt aber zu den Ärgernissen: Eure Spezialschläge sind, gelinde gesagt, eine Unverschämtheit! Wenn Slash einen Feuerwall losläst, steht er nahezu zehn Sekunden lang völlig wehrlos da und kann nur auf den Schwertstreich des Gegenübers warten. Da die Endgegner auf große Entfernung immer drüberhüpfen, ist das Ding als Distanzwaffe praktisch unbrauchbar. Auch finden sich einige unfaire Stellen im Modul. Die Raketenmänner in Level drei bombardieren Euch des öfteren aus dem Nichts. Hätte das Actionspektakel an sich nur ein 'geht so' verdient, rettet es der witzige Street-Fighter-Modus noch auf ein 'gut'. Leute, die schon ein Prügelspiel im Regal stehen haben, sollten am besten ein Probespiel wagen. ***rk***

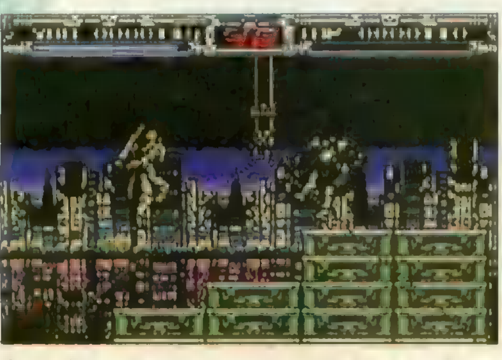
System: Super Nintendo
Spieletyp: Action
Hersteller: Activision
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 130 Mark

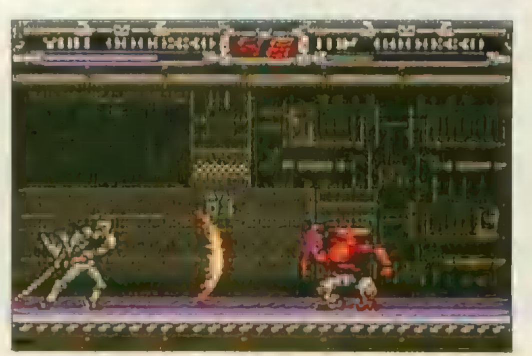
Grafik: 68%
Musik: 64%
Soundeffekt: 52%



Spielspaß **67%**

Redaktionswertung





Coole Spiegelgrafiken wechseln sich mit einfältigen Zwischengegnern und dummen Spezialattacken ab



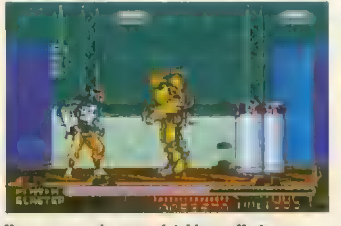
Sieht furchterregend aus, gibt aber schnell klein bei: Ninja Warriors bietet noch knallhartere Gegner in höheren Levels

Robo Force

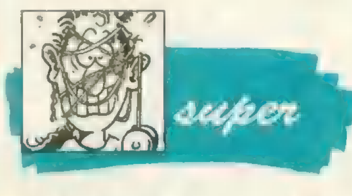
Ninja Warriors

Nachdem sich der Tyrann Banglar an der einst blühenden Gesellschaft vergriffen hat, regieren Terror und Gewalt in den Straßen der Metropolen. Einzig eine kleine Gruppe von Rebellen leistet erbitterten Widerstand. Da den Schergen des Tyrannen offenbar mit menschlichen Mitteln nicht beizukommen ist, entwickelten Wissenschaftler eine neue Spezies von Androiden, die mit den übermittelten Fertigkeiten der Ninja gefüttert werden. Bevor die Robo-Söldner jedoch das Teststadium durchlaufen können, wird der Stützpunkt aufgespürt und in Schutt und Asche gelegt. Den Rebellen bleibt keine Wahl: Die *Ninja Warriors* müssen auf den Feind angesetzt werden! Ihr wählt aus zwei vermummten Recken und einer Robo-Lady mit langem blondem Pferdeschwanz und stürzt Euch in bester *Final Fight*-Manier auf die reichhaltige Gegnerschaft. Alle Charaktere beherrschen dabei unterschiedliche Fertigkeiten: Die Lady macht MG-Schützen im Sprung fertig, während der 'männliche' Blechkumpel nicht hüpfen kann, dafür aber Messerwerfer mit einem gepflegten Sprint über den Haufen rennt. Vorbei an den Parkanlagen und Industriezonen sowie Abwasserkanälen kämpft Ihr Euch Richtung Mittel- und Endgegner. Die Kettensägenmonster und hünenhaften Roboter setzen Eurem einzigen Leben dabei ziemlich heftig zu, deshalb solltet Ihr tunlichst von Eurem Super-Special-Move Gebrauch machen: Ist die gelbe Energieleiste unterhalb des Szenarios voll, zerbersten die meisten 08/15-Gegner in einer gewaltigen Explosion und die dickeren Brocken tragen merklich Schaden davon. Pusten Euch die zahlreichen und mit zunehmender Levelzahl immer hinterhältiger agierenden Gegner das Lebenslicht aus, heißt's wieder am Stage-Anfang losrödeln.





Wo unsere drei Ninja-Androiden aufkreuzen, herrscht Verwüstung und Banglars Söldner und Mutanten haben nichts mehr zu lachen



Na also! Taito kann's ja doch noch. Nach der hundsmiserablen Mega-CD-Version überkam mich doch ein leises Schaudern, als ich das Modul in den Schacht schob. Doch schon ein exzellentes Intro mit groovigem Sound stimmte mich positiv. Was sich dann im eigentlichen Spiel bietet, ist ein wahres Festmahl für alle Action- und speziell Final Fight-Fans. Wunderschön animierte und farbenfrohe Sprites huschen vor atmosphärischen Hintergründen umher und lassen die Klingen blitzen und die Waffen sprechen. Da sieht man gleich, daß der Automatenklassiker komplett überarbeitet wurde. Auch die glasklaren Soundeffekte vom Messerschwingen bis hin zum markigen Schrei des taumelnden Robo-Söldners schaffen viel Atmosphäre. Vom Schwierigkeitsgrad her gesehen habe ich schon leichtere *Spiele* gesehen. Vor allem die intelligenten Endgegner zehren enorm an der zwar bildschirmlangen, aber doch relativ schnell verheizten Energieleiste. Tja, diesmal hat Capcom mit seinem in dieser Ausgabe getesteten King of Dragons eine Niederlage einstecken müssen. Ninja Warriors bietet vielleicht nicht monatelang anhaltenden, aber exzellenten Prügelstoff. *rk*

SUPER NINTENDO

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Taito
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 75%
Musik: 86%
Soundeffekt: 71%

Spielspaß 79%

Redaktionswertung



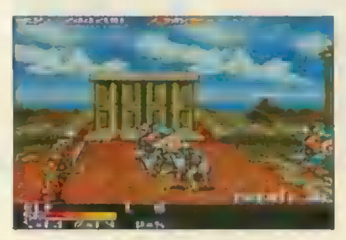
Ein beherzter Schuß aus dem Bogen Robin Hoods kitzelt das dreiköpfige Monster bloß: Magie zünden!



Im Herzen der feindlichen Burg erwartet Euch der Minotaurus (menschliche Gestalt mit Stierkopf) zum Showdown.



Dem Zyklopen ist wie allen Bossen mit Magie beizukommen



Skelette und andere Haustiere verwehren Euch den Zutritt



Drachen waren schon immer beliebte Fantasy-Gegner



Aus fünf wackeren Recken müßt Ihr wählen

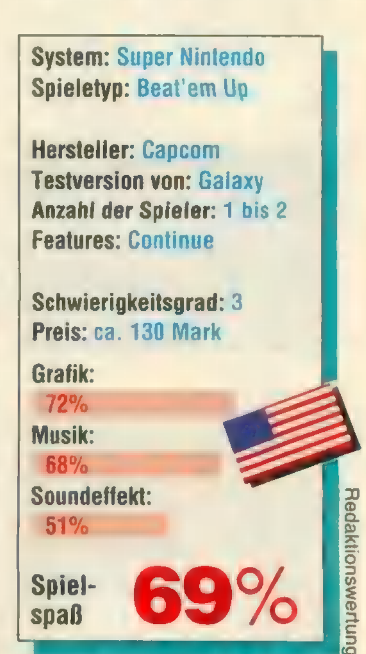
Fünf gegen alle

King of Dragons

Irgendwo in den Höhlen der Verzweiflung erwacht der Dämonenfürst Gildiss aus einem langen Schlaf und trachtet danach, seinen rechtmäßigen Thron als König der Drachen zu besteigen. Die Armeen des Königreichs Malus sind gegen soviel dunkle Macht nicht gewappnet. Als die Truppen des Königs *besiegt* am Schlachtfeld liegen, strömen die Legionen des Bösen brandschatzend übers friedliche Land und bringen Tod und Verderben über die Bevölkerung. Doch eine kleine Gruppe von Abenteurern schwört, dem blutigen Treiben mit Gewalt Einhalt zu gebieten. Ihr wählt dabei aus allen fünf Kämpfern des Automatenvorbilds: Der Elf beherrscht Pfeil und Bogen perfekt, der Zwerg schwingt die Streitaxt (haben wir wohl zuviel Golden Axe gespielt, liebe Capcom-Programmierer?), die beiden Edelmänner führen eine scharfe Klinge, während der Magier lieber auf seine zauberhaften Fähigkeiten zurückgreift. Ihr stürzt Euch also alleine oder zu zweit in 16 (!!) Levels voller kampfeslustiger Echsen, angriffswütiger Skelette und Ritter in schweren Rüstungen. Steckt Ihr trotz der in vielen Stufen aufrüstbaren Waffen in der Bredouille, hilft nur noch Magie in Form von Blitzen, die Euch aber nur begrenzt zur Verfügung steht. Einzusetzen vorwiegend bei Stage-Bossen. Die mehrköpfigen Drachen, Riesenspinnen, berittenen Minotauren und andere Ungetüme lassen Euch oft nicht zu nahe treten, doch nach einer Serie von Blitzen geben sie schnell klein bei.



Endlich setzt Capcom mal einen seiner mittelalterlichen Beat'em Up-Automaten um. Schade nur, daß es nicht den noch einen Tick besseren *Knights of the Round* (Ritter der Tafelrunde) erwischt hat. Hack'n'slay-Freunde dürfen sich aber freuen: Das Ritter-Spektakel wird bald auf SuperNes erscheinen. Bei *King of Dragons* wurde sehr viel von *Golden Axe* geklaut (Spielfiguren, Blitzmagie, bewaffnete Skelette und einiges mehr) ohne jedoch die Klasse des großen Vorbilds ganz zu erreichen. Die Kämpfer besitzen nur wenige Verteidigungsmöglichkeiten und auch die magischen Spirenzchen wurden grafisch mager in Szene gesetzt. Bemerkenswert ist jedoch, daß Capcom alle fünf Charaktere des Arcade-Automaten samt Zwei-Spieler-Modus integrieren konnte (bei *Final Fight* wurde der dritte Charakter samt 2P-Mode wegrationalisiert...). Dafür ruckelt's teilweise schon erbärmlich. Warum sich das Mittelalter-Beat'em-Up dennoch auf ein 'Gut' retten konnte, liegt an den wunderschönen, malerischen Hintergründen und witzigen Endgegnern. Auch spielt es sich nicht so verbissen hart und lädt so immer mal wieder zu einer Runde ein. Profis seien jedoch gewarnt: Ich bin schon beim ersten Anspielen bis in *Level* vierzehn vorgedrungen. Ihr werdet also nicht allzu lange die Klinge schwingen müssen, um den verdutzten Gildiss in seinem Thronsaal aufzuspüren und ihm den Gnadenstoß zu versetzen. Freunde von schwierigeren Games greifen lieber zu *Ninja Warriors*. *rk*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

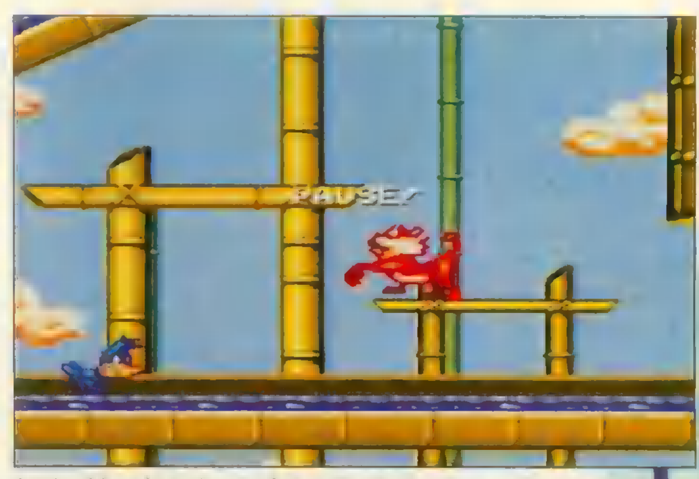
Hersteller: Capcom
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 3
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 72%
Musik: 68%
Soundeffekt: 51%

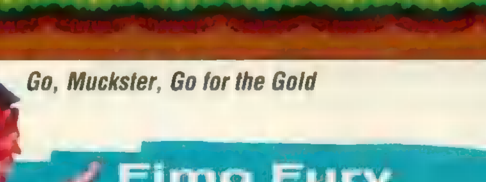
Spielspaß **69%**

Redaktionswertung



Go, Muckster, Go for the Gold

Ist das hier ein lecker Freßchen für Muck, oder was?

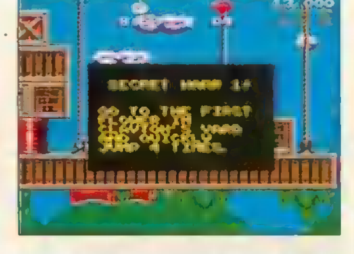


Fimo Fury
Claymates

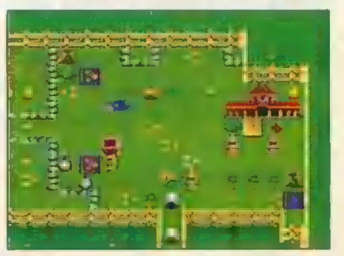
SUPER NINTENDO

Wie Ihr in der Preview unserer letzten Ausgabe sicher auch mit Entsetzen vernommen habt, wurde Prof. Putty von Doc. Jobo verschleppt. Putty's Sohn Clayton wurde zudem vom hundsgemeinen Hexendoc böse verunstaltet, indem er ihn in ein graues Elendshäufchen Knete verzaubert hat. Wen an dieser Stelle auch das Mitleid mit dem Klumpen Clayton gepackt hat, der schaltet jetzt sein SNES ein, schlüpft in die Rolle des entstellten Jungen und macht sich auf die Suche nach Papa Putty und dem Serum, das Clayton wieder zurückverwandeln kann. Die Suche führt Euch durch 5 Welten à 4 Level. Bei 100 eingesackten Diamanten erschließt sich einem nach jeder Runde der Weg ins Mode-7-Bonuslevel, wo sich der 3D-Chip des Super Nintendos ein wenig austoben darf. Außerdem gilt es, jeweils nach einem Level im Puzzlezwischenspiel, zwei Roboter die Barrikaden, die den Weg ins nächste Level versperren, wegräumen zu lassen (Sokoban läßt grüßen!). Vom Bonuslevel und dem Puzzle zwischen den Leveln mal abgesehen, erinnert das Spielprinzip sehr an Mario Bros. Eure Ausgangsfähigkeiten sind Hüpfen und Boxen. Nehmt Ihr ein Extra auf, verbessert Ihr Eure Fähigkeiten, werdet Ihr getroffen, schrumpft Ihr zu Eurem Ursprungszustand zurück. Ihr durchstreift jedes Level auf der Suche nach dem Ausgang, wobei Ihr Power-Ups aufgesammelt, Bonushöhlen erforscht und Zwischenmarkierungen aktiviert werden. Wie bei Mario und Luigi dürft Ihr Ausschau nach Warpzones halten, die Euch Level überspringen lassen. In den ersten vier Welten ist jeweils eine davon enthalten.









So bunt treibt's Interplay also in der Bonusstage oder im feuchten Naß. Warpzonen und kleine Rätsel sind für manche Überraschung gut.



gut

Interplay hat einem schon ziemlich ausgelutschten Spielprinzip neuen Schwung verschafft, indem die Spielfiguren vorher modelliert, photografiert und dann digitalisiert wurden. Grafisch ist *Claymates* dadurch ein sehr ansprechendes Jump'n'Run (bis auf die Hintergründe, die kaum welche sind, und sich dann noch immerzu wiederholen). Claymates ist ein typisches Spiel seines Genres, das sich allerdings durch besagte Anstrengungen bei den Animationen, den Mode-7-Bonusleveln und den Puzzleintermezzi deutlich vom Mittelmaß abhebt. Das Spiel läßt sich im allgemeinen gut steuern, wenn auch an manchen Stellen Sprünge oder Richtungswechsel etwas unexakt durchzuführen sind. Da das Spiel offensichtlich für ein junges Publikum konzipiert zu sein scheint, überrascht doch der manchmal recht happige Schwierigkeitsgrad. Zum Glück sind die Continues unbegrenzt. Wer die Warpzonen aufspürt, kann sich auch manch schweren Abschnitt ersparen. Die Begleitmusik und die Soundeffekte haben mir sehr gut gefallen. Einprägsame Melodien und witzige Specialsound der einzelnen Charaktere runden die Spielidee gut ab. Bei mir war es Liebe auf den ersten Blick. Muckster, Doh-Doh und Konsorten sind einfach zum Knuddeln. Jump'n'Run-Freunde können getrost zugreifen. Die 25 Level garantieren außerdem eine ganze Weile Spielspaß. *ds*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Interplay
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features:
Unbegrenzt Continue
Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

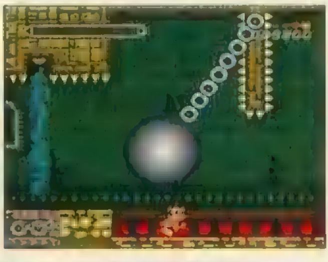
Grafik: 71%
Musik: 61%
Soundeffekt: 75%

Spielspaß **71%**

Redaktionswertung

Anime-Opa
Atom

Die relativ unbekannte japanische Firma Zamuse präsentiert Euch mit *Atom* ein Jump'n'Run um einen der ersten Anime-Helden, die in den sechziger Jahren den Sprung über den großen Teich nach Amerika schafften. Außer Laufen und Springen kann *Atom* noch per Aufladebalken seine Raketenschuhe zünden und so über gefährliche Abgründe segeln sowie geflügelte Bosse angreifen. In den ersten Levels streift Ihr durch eine nicht übermäßig bunte Japano-Landschaft und ein Geisterhaus, in dem Ihr im fahlen Schein der vereinzelten Fackeln und Kerzen putzige Geister und Mumien bekämpft. High-Speed-Fluglevels, Unterwasserhetzjagden, rotierende Kugellevels und eine Stage, aus der Ihr aus der Vogelperspektive auf die Landschaft herabschaut, versüßen das Jump'n'Run-Leben.



Mr. Atom überwindet viele Hindernisse an der Decke hängend. Vorsicht! Die große Kugel haut Euch eine über die Rübe.



Was nach den ersten beiden Levels wie ein klassisches 'Hilfe'-Spiel aussieht, entfaltet seinen Spielwitz erst nach und nach. Zwar sorgen die normalen winzigen Levelgegner und die Sparexplosionen sowie die noch erträgliche Musik nicht gerade für Luftsprünge beim Spieler, doch mit zunehmender Spielzeit wurde mir der Knirps mit den Raketenschuhen immer sympathischer. Zumal es mir seit langem mal wieder bei einem Endgegner kalt den Rücken hinunter lief: Während Ihr nichtsahnend durch das Wasser schwimmt und den Hindernissen ausweicht, taucht urplötzlich ein bildschirmgroßer Hai mit mächtigem Dornenschwanz auf und greift mit wilden Bißattacken an. Wenn Ihr Euch *Atom* zulegt, dürft Ihr aber kein Super-High-Tech-Jump'n'Run im *Sonic*-Stil erwarten, da es meistens recht gemächlich zugeht. Für Anime-Freunde sicherlich ein Probespiel wert. *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Zamuse
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 62%
Musik: 54%
Soundeffekt: 49%

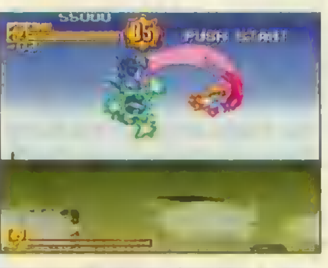
Spielspaß 65%

Redaktionswertung

Endzeithaken
Sonic Blastman 2

Nein, es geschehen nicht noch Zeichen und Wunder. *Sonic Blastman 2* hat außer dem Namen nichts mit dem berühmten Sega-Stacheltier zu tun. Der Nachfolger der schon etwas betagten Knuddelprügelei präsentiert sich als reinrassiges Endzeit-Beat'em Up im *Final Fight*-Stil. Ihr wählt aus zwei kräftig gepanzerten Recken und einer durchschlagkräftigen Maid und säubert alleine oder zu zweit die Straßen der Zukunft vor lichtscheuem Gesindel. Neben einer Dash-Attacke und zwei verschiedenen Angriffs-Buttons kann Euer Held auch hüpfen. Durch Kombinieren der Buttons steht Euch damit eine stattliche Anzahl von Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung. Diese sind auch dringend vonnöten für die in Massen angreifenden Robos der Marke 'leicht verträglich' und etwas härteren Endmotze.





Sogar der fette Hulk-Imitator reagiert empfindlich auf Schläge in die Weichteile. Der gestreckte Salto ist relativ einfach auszuführen.



Kaum lobt man einen Hersteller (Taito: Siehe *Ninja Warriors* in diesem Heft) etwas, folgt gleich die Ernüchterung auf den Fuß. *Sonic Blastman 2* ist quer durch die Bank 08/15-Prügelkost. Die Levelgrafik erinnert häufig an eine 8-Bit-Konsole, bessert sich im Laufe des Spiels aber etwas. Soundtechnisch wird Euch feinstes Japano-Kaufhausgedudel geboten. Dafür spielt sich's aber dank der vielfältigen Schlagmöglichkeiten ganz nett, auch wenn dieselben Feindgruppierungen immer wieder und wieder auftauchen. Dafür dürft Ihr Euch im Zwei-Spieler-Modus zusammen über die Mutantenarmee hermachen. Offensichtlich hat Taito hier einem unerfahrenen Programmierteam Platz zum Austoben gegeben, denn gegen das Klassen bessere *Ninja Warriors* macht das Sonic-Gekloppe keinen Stich. Nur was für echte Fans, die jedes Beat'em Up durchzocken müssen. *rk*

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em Up

Hersteller: Taito
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 45%
Musik: 51%
Soundeffekt: 50%

Spielspaß 48%

Redaktionswertung



Badeausflug auf Schwimmreifen? Nein, Hydro-Racing-Parcours der Galaxis!

F-Zero-Turbo

Astro Go! Go!

In *Astro Go! Go!* habt Ihr die Wahl aus einer Reihe von urkomischen Gefährten, mit denen Ihr dann auf die Jagd nach Bestzeiten auf futuristischen Kursen geht. Wählt eine Biene oder einen Totenkopf und heizt mit 500 Sachen auf den grell erleuchteten 'Hindernis'-Parcours, möchte man fast sagen, denn auf den Rennstrecken befinden sich tonnenweise Gemeinheiten. Ihr findet abrupte Bremszonen genauso wie Hyperbeschleunigungsfelder, die Euch in Sekunden auf knapp 900 Meilen hochjagen. Insgesamt stehen drei Planeten mit je fünf höllischen Kursen zur Auswahl. Ihr könnt entweder an einem Grand Prix teilnehmen oder jede einzelne Strecke anwählen und versuchen, die Bestzeit und/oder die schnellste Rundenzeit zu schlagen. Wenn Ihr Euch mit den besten Piloten der Galaxis messen wollt, müßt Ihr in jedem Rennen mindestens Dritter werden. Die einzelnen Strecken präsentieren sich dabei extrem abwechslungsreich. Ihr fahrt konventionell nach vorne, oft aber auch urplötzlich in Seitenansicht oder gar nach hinten, also praktisch aus dem Bildschirm heraus. Manche Strecken enthalten auch kurze Teilstücke, die von Wasser umgeben sind. Da müßt Ihr dann auf die Sprungschanzen fahren und auf festen Boden zurücksegeln. In den Pinball-Kursen warten gar Flipperelemente wie Jet-Bumper auf den geplagten Spieler, so daß Ihr zeitweise wie eine Flipperkugel durch die Gegend katapultiert werdet.

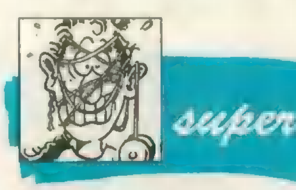




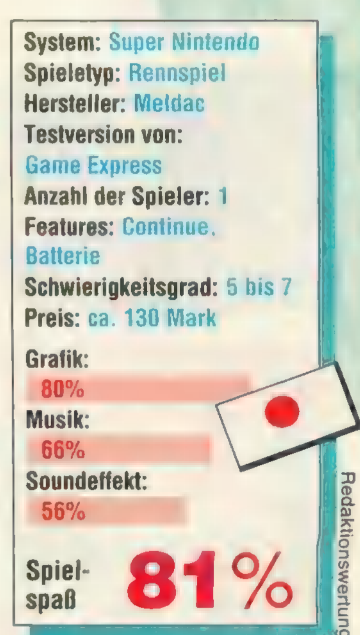




Kreuz und quer in alle Richtungen heizt Ihr mit Pinguin oder Delphin auf den galaktischen Rennkursen



Wow! Wundert Euch nicht, wenn Ihr bei manchen Strecken einen Drehwurm bekommt! Die Kurse warten mit Windungen én masse auf, und Ihr brettert kreuz und quer durch die Gegend. Das Beste aber ist: Endlich werden Eure Bestzeiten mal gespeichert und Ihr könnt jederzeit Jagd darauf auf allen Kursen machen. Auch Eure Gegner im Grand-Prix-Mode sind mit allen Wassern gewaschen: Macht Ihr auch nur den geringsten Fahrfehler, seid Ihr meist schon Letzter. Nur die Geschwindigkeit konnte nicht ganz überzeugend realisiert werden. Wenn Euch der Tacho eine Geschwindigkeit von 500 vorlügt, glaubt Ihr vielleicht gerade 100 zu fahren. Wehe aber, Ihr brettert Über ein Turbo-Feld. Dann geht der Punk ab, und Ihr fetzt in doppelter bis dreifacher Geschwindigkeit die Kurse entlang. Wenn man mal davon absieht, daß das eigentliche Spiel nahezu 1:1 vom Oldie *F-Zero* kopiert wurde und nur eine Handvoll neuer, dafür hyperwitziger Features integriert *wurden*, macht's einen Heidenspaß. Es kommt schon vor, daß Ihr siegessicher mit 600 auf der Zielgeraden entlangrast und plötzlich ein Gegner wie ein Blitz vorbeizischt und Euch noch auf den undankbaren vierten Platz verdrängt. Alle Action-Rennspielfans, die schon *F-Zero* nächtelang spielten, werden kaum an *Astro Go! Go!* vorbeikommen. *rk*

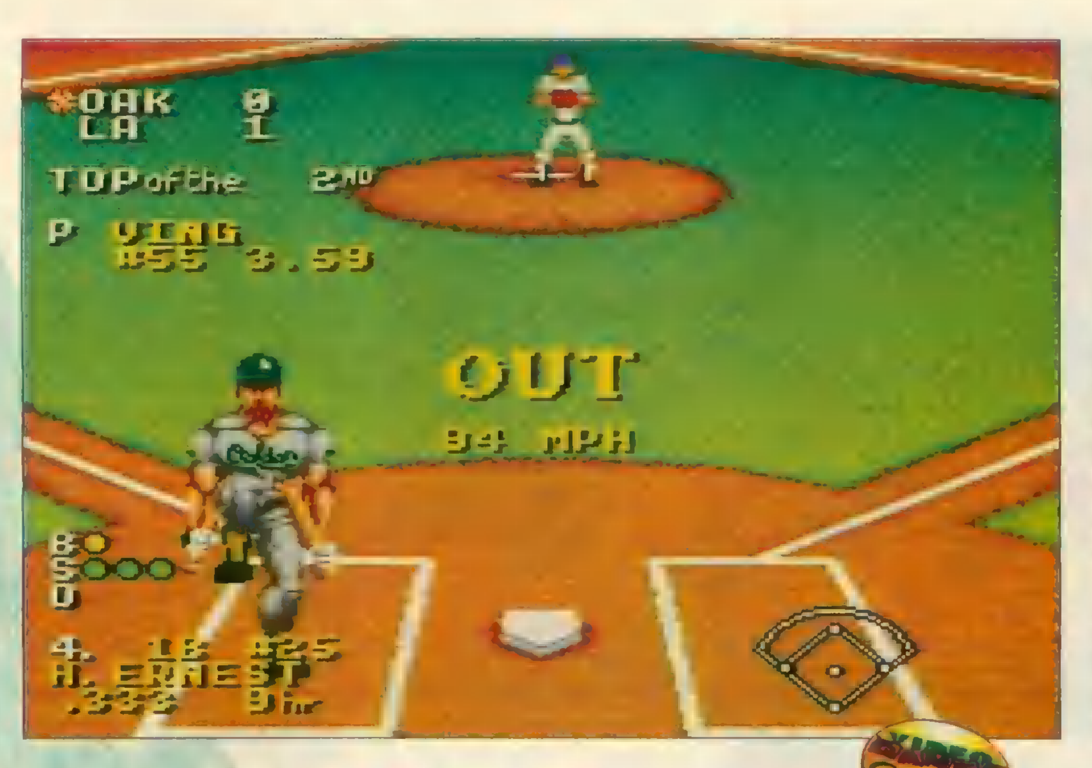


System: Super Nintendo
Spieletyp: Rennspiel
Hersteller: Meldac
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Batterie
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 80%
Musik: 66%
Soundeffekt: 56%
Spielspaß 81%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO



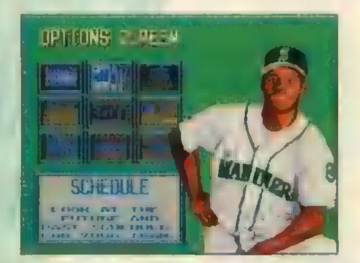
"Arrrghhh!!!" – und der Schläger zerbricht wie ein Zahnstocher. So eine Schande, Strike-Out in vier Zügen. Solche und ähnliche Streiche haben die Entwickler ins Spiel gepackt.

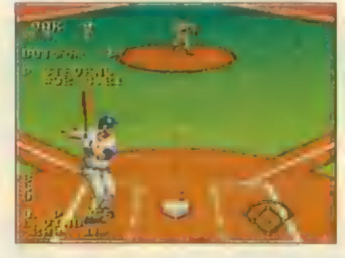
VIDEO CLASSIC

Ken Griffey presents:

Major League Baseball

Am 4. April, auf den Tag genau zur Eröffnung der '94er Major League Baseball-Saison, trumpfte Nintendo mit einem Spiel auf, von dem die meisten Hersteller nicht einmal zu träumen wagten: Alle 28 Major League-Mannschaften samt Teamlogo und Namen tummeln sich in *Ken Griffey presents: Major League Baseball*. Das Auswahlmenü ist damit noch längst nicht erschöpft. Zu jeder Mannschaft gibt's ein Stadium, inklusive zugehörigem Bodenbelag und den üblichen Witterungsbedingungen. Je nach Lust und Laune lassen sich die Namen aller 700 authentischen Spieler in einem durchaus ordentlich angelegten Optionsmenü beliebig umbenennen. Damit nicht genug. Wählt man beispielsweise den Manager-Modus, in dem man außer den taktischen Entscheidungen, alles dem Computer überläßt, können spielerische Gemeinheiten wie Bean-Balls (der Werfer zielt absichtlich auf den Batter) verteilt werden. Am meisten beeindruckt jedoch der Vollsaisonmodus mit allen 162 Begegnungen, die man wahlweise zu zweit angehen kann. Die witzig komischen Figuren, die als übergroße Popeye-Verschnitte im Bild posieren, sind allemal für Extravorstellungen zu haben, vor allem wenn sie ins Leere bolzen. Je nach Spielertyp brechen sie in Wutgeschrei aus, zerbrechen ihre Schläger oder trotten geknickt zu ihren Mannschaftsbänken zurück.

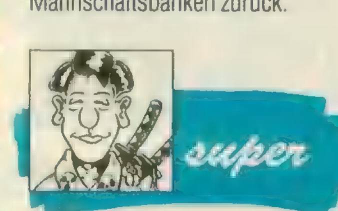




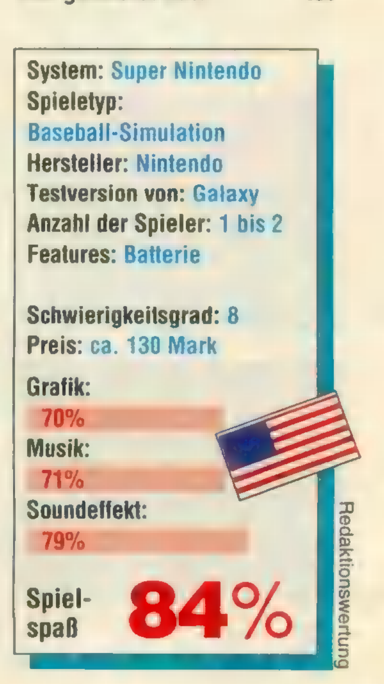




Kein Ulkspiel: An Optionen hat man nicht gespart. 28 Stadien und 700 authentische Spieler können direkt angewählt werden.



Selten habe ich ein solches Aufgebot an Leckereien in einem Baseball-Spiel erlebt. Nicht nur, daß das Optionsmenü dem taktisch versierten Spieler viel Raum für Entscheidungen läßt, auch der Actionteil sorgt für Unterhaltung auf höchstem Major-League-Niveau. Da läßt man ab und zu den Batter mit Absicht strike-outen, nur um anschließend in den "Genuß" seiner Wutausbrüche zu kommen. "Ohu! C'mmooon!!!" schreit ein Muskelpaket von Spieler den Schiedsrichter an. "Habe ich sowas denn nicht in irgendeiner Baseball-Übertragung schon mal gesehen?" fragt man sich und wartet gespannt auf das nächste Strike-Out-Opfer. Hihi. Und das Wichtigste: Die Spielbarkeit leidet keineswegs unter diesen Spielereien. Nein, ganz im Gegenteil. Durch die automatische Feldverteidigungsfunktion hat man kaum Probleme, auch bei rasanten Flugbällen. Einige Spieler neigen hierbei besonders zu Specialmoves, durch die sie beispielsweise einen ansonsten perfekten Home Run aus der Luft pflücken. So hautnah erlebt man Major League Baseball nicht oft auf Konsole. Absolute Spitzenklasse, was Nintendo sich hier geleistet hat. *tet*



System: Super Nintendo
Spieletyp: Baseball-Simulation
Hersteller: Nintendo
Testversion von: Galaxy
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Batterie

Schwierigkeitsgrad: 8
Preis: ca. 130 Mark

Grafik: 70%
Musik: 71%
Soundeffekt: 79%

Spielspaß 84%

Redaktionswertung


MEGA MAN X™
Robo-Power, Cyber-Sound, Mega-Action!
Nur für Super Nintendo™
Du bist ein Profi.
Das bin ich auch. Denn ich
bin Mega Man X*, der ultimative Mega Man!
Auf dem Super Nintendo™ bin ich am besten.
Spiel mich – und Du wirst Teil meiner neuen
Mega-Power. Ich bin die
wahre Herausforderung.
Mit X-Buster, meiner neuen
Waffe, kämpfen wir gegen
wahnsinnige Gegner!
Die futuremäßigen
Grafiken und die Spiel-
Action sind einfach
genial. Freak Dich
durch – mit
Robo-Power pur!
Nintendo®
MEGA MAN X

MEGA DRIVE

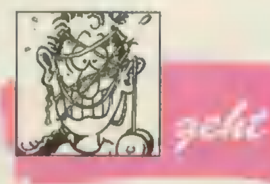
Pump it up

Hyper Dunk

Da Basketball inzwischen Modesport Nummer eins geworden ist, schwappen nun wahre Modulfluten des sogenannten körperlosen Sports über alle Konsolen. In *Hyper Dunk* wählt Ihr wie gehabt aus einer Reihe von NBA-Teams und stürzt Euch auf die Play-Off-Saison oder ein Match gegen einen Kumpel. Wenn Euch die Besetzung des Teams mißfällt, schöpft einfach aus dem reichhaltigen Vorrat der einzelnen Mannschaften. Stellt Ihr dann noch die gewünschte Spielzeit pro Viertel ein und die begrenzte Zeit, bis der erste Wurf auf den gegnerischen Korb erfolgen muß, kann's losgehen. Unter den Anfeuerungsrufen des Kommentators paßt und dunkt Ihr Euch Richtung Korb, während die Spieler des Gegners Euch permanent den Weg verbauen. Wagt Ihr einen Korbversuch, brüllt der Stadionsprecher "It's good" (bei Erfolg), "from downtown" oder "Three points!" In einer Tabelle werden unter anderem die Zahl Eurer Dunks, Fehlpässe, Treffer sowie Rebounds aufgeführt.



Frust und Freude: Der Computer kann alles, was Euer Team nicht kann. Aber man gewöhnt sich daran...



Der große Dunk ist Konami mit ihrer Basketballsimulation nicht gerade gelungen. Die direkte Trefferausbeute aus der Halbdistanz ist hundsmiserabel, egal wie hoch die Wurfstärke des ballführenden Spielers ist. Der Computer trifft zwar auch nicht besser, dafür ist der Rebound zu 99.5% drin, da könnt Ihr machen, was Ihr wollt. Das liegt sicherlich auch daran, daß der gewünschte Spieler erst mühsam angeklickt werden muß. Die markigen Kommentare des Hallensprechers tragen jedoch viel zur Stimmung bei, und nach einigen Spielchen fallen Eure Niederlagen schon nicht mehr so hoch aus. ***rk***

System: Mega Drive
Spieletyp: Basketballsimulation
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 120 Mark
Grafik: 51%
Musik: 54%
Soundeffekt: 60%
Spielspaß 50%

Redaktionswertung

SUPER NINTENDO

Caramba!

Chavez

No ha encontrado nunca un juego asi como este! (So ein Spiel hab' ich noch nie gesehen.) *Chavez*-Boxing ist komplett in Spanisch gehalten, obwohl das Fäuste-Spektakel von einer US-Firma produziert wurde. Da der Schirmherr des Spiels ein mexikanischer Exweltmeister ist und das Modul wohl für den mittelamerikanischen Markt konzipiert wurde, müßt Ihr Euch durch eine Reihe spanischer Menüs kämpfen, bevor's in die Ringseile geht. Ihr wählt zwischen einem Zwei-Player-Match oder einem Match gegen den Computer. Dabei könnt Ihr einen Showkampf gegen einen beliebigen Gegner austragen oder den Career-Mode ansteuern. Hierbei baut Ihr Euren Kämpfer nach und nach auf, indem Ihr die Weltrangliste von Platz 25 hoch aufmischt. Während des Kampfes in Seitenansicht sind alle Buttons des Joypads mit Haken, Geraden und anderen Schlägen belegt. Wenn Ihr Euren Gegner auf die Bretter geschickt habt, könnt Ihr Euch im Fitneß-Studio in den Bereichen Stärke, Kondition und Ausdauer an verschiedenen Geräten verbessern. Während des Schlagabtauschs gibt's feinste spanische Anfeuerungsrufe.



Sämtliche Informationen auf dem Bildschirm sind in Spanisch geschrieben. Ohne Sprachkenntnisse geht gar nix!



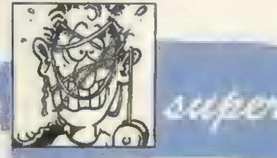
Mal was ganz anderes: Eine spanische Boxsimulation. Nachdem sich der erste verwunderte Eindruck gelegt hat, muß man leider feststellen, daß *Chavez* zwar ganz spaßig ist, aber leider keine langfristige Motivation bietet. Viele der Gegner wiederholen sich oft, d.h. sie ändern nur die Haut- und Haarfarbe. Zudem habt Ihr wenig Mühe, die einzelnen Muskelpakete auf die Bretter zu schicken. Eine einfache Kombination aus Magenschwinger und Aufwärtshaken genügt bei den ersten sechs bis sieben Gegnern schon, um in Runde eins zu gewinnen. ***rk***

System: Super Nintendo
Spieletyp: Boxsimulation
Hersteller: ASC
Testversion von: Game Express
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Features: Continue, Optionsmenü (spanisch)
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 130 Mark
Grafik: 53%
Musik: 5%
Soundeffekt: 59%
Spielspaß 51%

Redaktionswertung



Mit einem gezielten Tritt gegen die Weichteile befördert Ihr Euren Gegner ins Land der Träume



Ich bin beeindruckt. Das doch schon etwas betagte Master System vermittelt das Rennfeeling auf der hügeligen Landschaft hervorragend. Auch die Begleit-Tunes wurden exzellent vom Mega-Drive adaptiert und kitzeln musiktechnisch das Letzte aus der Kiste heraus (Ich sage nur 'Grass Valley'!). Auch macht es einen Heidenspaß, die Bullen ('Weiß deine Mama, was Du hier treibst?') mit einem gezielten Tritt von der Straße zu schubsen. Nur die einzelnen Maschinen sind leider *höllisch* teuer: Wenn Ihr einigermaßen gut fahrt, winkt Euch ein Durchschnittsverdienst von knapp 800 Mäusen pro Rennen. Die coolen Bikes verschlingen aber 20 Mille und mehr. Trotzdem: Rennfans, die kleinen Prügeleinlagen nicht abgeneigt sind, müssen zuschlagen! Sogar unsere Biker Robert und Wolfgang sind restlos begeistert! *rk*

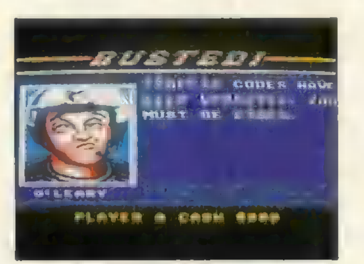
GAME GEAR

MASTER SYSTEM

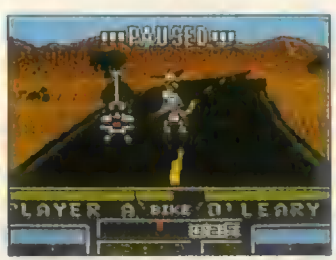
Mortal Racing

Road Rash

Auf einer staubigen Landstraße nahe der Küste Kaliforniens pfeift der böige Wind durch die eingetrockneten Büsche am Straßenrand, als unvermittelt Motorengeräusche die ungetrübte Stille der Natur jäh stören. Kurz vor der Ziellinie boxt einer der beiden in Führung liegenden Motorradhengste seinen Konkurrenten vom Sattel und heizt triumphierend vorbei. Ja Leute, wir befinden uns mitten im illegalen Biker-Circuit, dem sogenannten *Road Rash*! Hier gilt es nicht nur mit sportlichen Mitteln den Sieg herauszufahren, denn im Kampf um Preisgelder und damit bessere Maschinen wird geboxt, getreten und geschlagen. Ihr startet auf einem der fünf Kurse grundsätzlich an 15. und somit letzter Stelle und versucht auf den fünf bis zehn Kilometer langen Strecken soweit wie möglich nach vorne zu fahren. Da das Ganze alles andere als offiziell ist, wurde die Strecke natürlich auch nicht abgesperrt. So habt Ihr es nicht nur mit der lieben Gegnerschaft zu tun, sondern auch mit entgegenkommenden Autos und geltungssüchtigen Bullen. Daß Kühe eine Nummer härter im Nehmen sind als Ihr, werdet Ihr spätestens dann merken, wenn Ihr nach einem Crash mit 200 in den Büschen liegt und das Tier immer noch am Straßenrand grast. Solltet Ihr in jedem Rennen mindestens vierter werden, steigt Ihr in die nächsthöhere Klasse auf.







Wenn Euch der Highway-Cop erwischt, kostet Euch der Spaß jede Menge Kohle. Am besten haut Ihr ihm eine vor dem Latz.

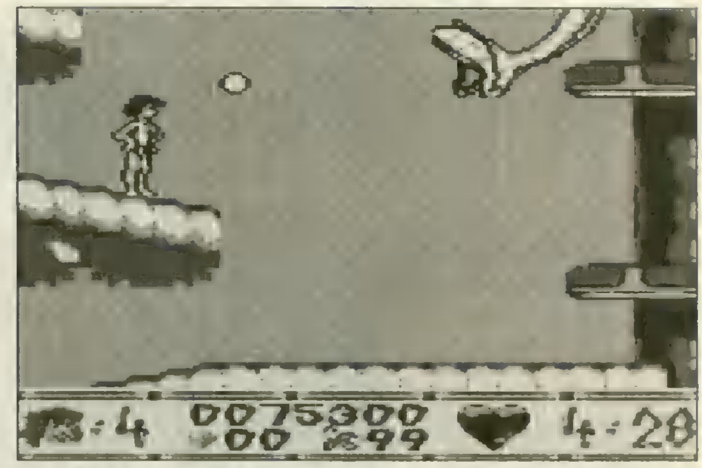
System:	Master System
Spieletyp:	Rennspiel
Hersteller:	U.S. Gold
Testversion von:	U.S. Gold
Anzahl der Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 90 Mark
Grafik:	75%
Musik:	82%
Soundeffekt:	50%
Spielspaß	78%

Redaktionswertung

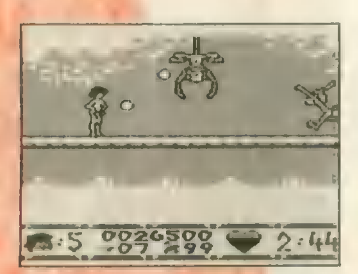
System:	Game Gear
Spieletyp:	Rennspiel
Hersteller:	U.S. Gold
Testversion von:	U.S. Gold
Anzahl der Spieler:	1 bis 2
Features:	Paßwort, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad:	5
Preis:	ca. 70 Mark
Grafik:	79%
Musik:	82%
Soundeffekt:	50%
Spielspaß	77%

Redaktionswertung

Wow! Was für ein Service. Ich wußte gar nicht, daß Elefanten auch Tramper mitnehmen.



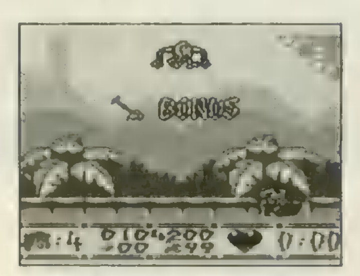
Kaa hätte lieber in Ruhe weiterschlummern sollen, denn gleich ist sie KAA OO



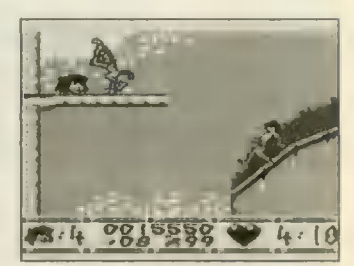
Irgendwie ganz schön affig – Ich bin doch eh viel stärker als ihr



Zuhülf! Hier spielen sich dramatische Entführungsszenen ab



Sieht ziemlich schweißtreibend aus, wird aber gleich gut belohnt



Jetzt nicht abstürzen, es wartet noch ein Extraleben beim Aff'



Alles Urwald oder was?

The Jungle Book

Wer dem Aladdin-Fieber verfallen war, dem wird noch in Erinnerung sein, wie gut sich die niedlichen Disney-Charaktere, in ihrer Vielfalt und mit ihren flüssigen Animationen, als Ausgangspunkt für ein Videospiel eignen. Euer Ziel in jedem Level dieses Spiels ist es, eine bestimmte Anzahl Edelsteine zusammenzuraffen, die zum Teil recht tricky über die Level verstreut wurden. So sollte man keine Liane auslassen, auch auf den verlassensten Ästen verbirgt sich, manchmal gar unter Laubhaufen, noch eines der wertvollen Mineralien. An anderer Stelle ist es notwendig, die Steinchen aus den Bäuchen von gierigen Gorillas bzw. superhungrigen Kobras herauszukitzeln. Wer den Film gesehen hat (und wer hat das nicht?), der wird sich freuen, hier wieder auf alte Bekannte wie Balu, Kaa oder Louis, den Affenkönig zu treffen. Auch die Musik ist teilweise an den fetzigen Soundtrack angelehnt, was die Adaption an den Film wirklich sehr gelungen macht. Sofern Ihr Euren Feinden nicht lianenschwingenderweise entkommt, habt Ihr als Waffe noch einen Bumerang zu Eurer Verteidigung. Nach jedem Level holt Euch der Geier, will sagen, fliegt er Euch ins nächste Level, und wer jeweils das passende Schäufelchen gefunden hat, der darf sich nach jeder Runde selber den Weg ins Bonus-Level buddeln.



Wenn die Programmierer von Virgin an der SNES-Adaption des Dschungelbuchhits immer noch rumfeilen, läßt mich das vermuten, daß sie nicht hinter dem hohen Standard, der durch die Game-Boy-Variante gesetzt wurde, hinterherhinken wollten. Wenn Ihr einmal anfangt, mit Mogli den Dschungel zu durchstreifen, solltet Ihr dies nicht vor Schulbeginn tun, da Ihr entweder Eure Haltestelle zum Aussteigen verpaßt, falls Ihr mit dem Bus kommt oder den ganzen Vormittag aufs Klo rennt, um weiterspielen zu können. Grafisch gesehen ist dieses Spiel brillant. Die Animationen sind mit viel Liebe programmiert worden. Der durch die Lüfte schwebende Mogli gehört zum Besten, was ich je auf dem Game Boy gesehen habe. Die 12 Level sind sehr detail- und abwechslungsreich gestaltet und auch die atmosphärische Musik wird dem hohen Standard dieses Moduls gerecht. Die Feinde sind relativ leicht aus dem Weg zu räumen und hinterlassen nach ihrem Abgang meist viele frische Früchte, die Eure Lebensenergie gleich wieder auffüllen. Die einzige Kehrseite der Medaille ist der zu aufwendig geratene Hintergrund, der es einem manchmal schwer macht, Moglis Treiben adäquat zu überwachen. Alles in allem ist jedoch ein Spitzenspiel herausgekommen. Prädikat wertvoll. *ds*

System: Game Boy
Spieletyp: Jump'n'Run

Hersteller: Virgin
Testversion von: Virgin
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 70 Mark

Grafik: 72%
Musik: 72%
Soundeffekt: 48%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

Krötenwanderung

Battletoads

VIDEO GAMES CLASSIC

Das warzige Trio Zitz, Pimple *und* Rash muß sich diesmal am Game Gear auf die Socken machen, um die Prinzessin Angelica aus den Klauen der Schwarzen Königin zu befreien. Einige Details der genial-bizarren Figuren gingen *leider bei* der Umsetzung für den kleinen Bildschirm verloren. Ihr startet mit drei Leben und könnt drei Continues verbrauchen. Neun actionreiche Level, in denen jeweils eine der drei Kröten gesteuert wird, warten darauf per Fußkicks, Faustschlägen oder mit Hilfe eines Renn-Bikes, Turbo-Jets bzw. Space Boards von diversen, phantasievoll animierten Gegnern gesäubert zu werden. Die Level sind abwechslungsreich gestaltet und mit sehr schön detaillierten Hintergründen versehen worden. Bevor Ihr im Turm der Schatten die Schwarze Königin aufscheucht, geben sich besagte Gegner, als da wären viele Schweine, Schneemänner, Schlangen, Raben, Ratten oder verschiedene nicht aus Fleisch und Blut bestehende Feinde wie z.B. die Stelzenmänner, noch die Klinke in die Hand.



Wenn Kröten zum Röntgen müssen...
Action bitte Herr Pimple, hol er sich doch die Stelzen!



Das Game Gear Battletoads ist eine gelungene Umsetzung des ursprünglichen NES-Moduls. Das relativ einfache Arbeitsprinzip der Toads, nämlich Punch and Jump, ist schnell erlernt, und die Steuerung reagiert wirklich exzellent. Auch der Sound kann sich sehen lassen: Zwar nichts Ausgeflipptes, aber doch deutlich über dem Durchschnitt. Für Krötenkenner, die schon das eine oder andere Modul auf einer der übrigen Konsolen durchgezockt haben, bietet dieses Spiel kaum Neues. Alles in allem hat *Tradewest* dem Game Gear jedoch ein solides Action-Adventure beschert, das eingeschworene Battletoadler auf alle Fälle an Land ziehen sollten. "Vierwarzen" schon gespannt auf den zweiten Teil. *ds*

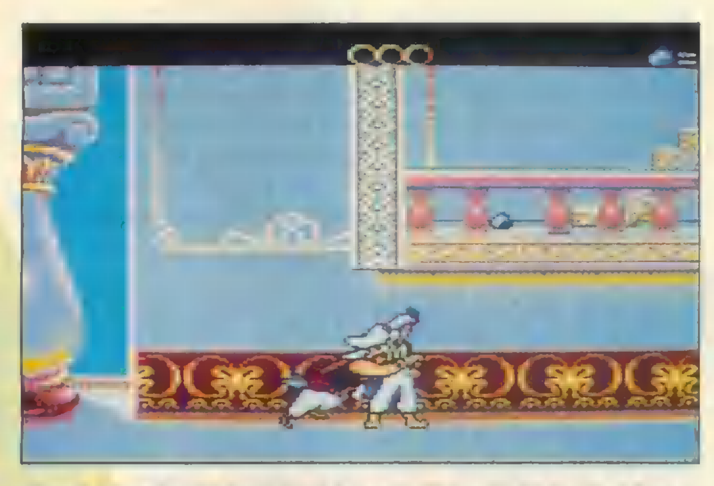
System: Game Gear
Spieletyp: Action Adventure
Hersteller: Tradewest
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 78%
Musik: 74%
Soundeffekt: 66%

Spielspaß 80%

Redaktionswertung

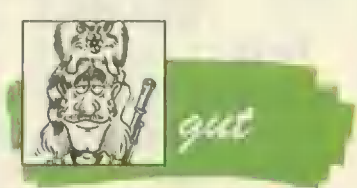


Was für eine Gemeinheit! Von hinten greift der Dieb hier Aladdin an.

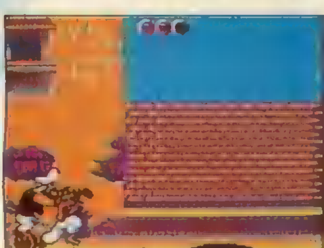
Orientalische Nächte

Aladdin

Auch Segas "Kleine" werden mit dem schönsten Disney-Abenteuer aller Zeiten nicht außen vor gelassen. Hier folgt die Story zum Spiel: Jafar, der persönliche Berater des Sultans, hat sich mit einem Dieb zusammengetan. Der Dieb bietet ihm ein glänzendes Geschäft an – den Schlüssel zur legendären Höhle der Wunder, die mit Schätzen gefüllt ist, deren Wert die Vorstellungskraft eines Menschen weit übersteigt. Jafar aber will nur eines: Eine magische Lampe, mit deren Hilfe er seine ehrgeizigen Pläne gegen den Sultan verwirklichen kann. Doch die Lampe bleibt für Jafar unerreichbar, denn nur der kann die Höhle betreten, der "tief im Inneren reinen Herzens ist". Es gibt nur einen Menschen, der diese Eigenschaft besitzt: Das ist der jungwüchsige Aladdin, auf den es Jaffar nun abgesehen hat. Nun tretet Ihr in Aktion und übernehmt die Rolle des jungen Abenteurers. Bei der Master System bzw. Game Gear-Version wird ebenfalls gehüpft und gekämpft, was das Zeug hält. Zudem bewerft Ihr feindliche Figuren mit aufgesammelten Äpfeln. Habt Ihr Feindberührung, verliert Ihr etwas von Eurer Lebensenergie. Neben den Jump'n'Run-Sequenzen reitet Ihr in einer Hochgeschwindigkeits-Stage auf dem fliegenden Teppich und müßt den Angreifern geschickt ausweichen.



Daß die Grafik systembedingt nicht an die der 16-Biter heranreichen kann, dürfte wohl jedem einleuchten. Trotz der schlichteren Orientgrafik macht das Märchenabenteuer immer noch einen Heidenspaß. Dabei gleichen sich die MS- und GG-Variante wie ein Haar dem anderen. Lediglich die Sprites wurden auf dem GG etwas vergrößert, damit der Spielablauf auf dem kleinen LCD-Bildschirm besser zu erkennen ist. Die Steuerung weist ebenfalls keine allzu großen Schwächen auf. Musikalisch wird man mit orientalischem Dudel-Sound und stimmungsvollen Themen versorgt. Anfänger aufgepaßt: Bei *Aladdin* wird Euch einiges an Spielerfahrung abverlangt. Teilweise unfaire Stellen lassen schnell ein Frustgefühl aufkommen. Eine Continue/Paßwort-Funktion rundet den guten Gesamteindruck zusätzlich ab. Wer auf solide Hüpfunterhaltung steht, wird mit dem Orientmodul seine wahre Freude haben. *ws*





In Hochgeschwindigkeits-Rennen müßt Ihr den Händlern entfleuchen

System: Master System
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 70%
Musik: 64%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 70%

Redaktionswertung

System: Game Gear
Spieletyp: Action-Jump'n'Run
Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 7
Preis: ca. 80 Mark

Grafik: 79%
Musik: 82%
Soundeffekt: 50%
Spielspaß 77%

Redaktionswertung

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) (verantwortlich für den red. Inhalt)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Jan Barysch (jb),Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Manfred Neumayer (mn), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Robert Zengerle (rz),

Redaktionsassistenz: Angelika Rottner

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-642, Telefax: 089/46 13-50 46
Hotline: Di. und Do. von 15.00 Uhr bis 17.00 Uhr, Tel.: 089/4613-336,
Mailbox per DFÜ: 089/4613-337, über CompuServe: MagnaMedia-Forum

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout: Sandra Matting, Katja Milles, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Domark
Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1994
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100

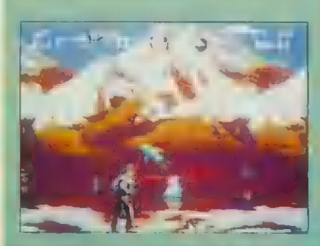
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

ivw



Young Indiana Jones

Der Sohn von Indy tritt in diesem Adventure-Abenteuer in die Fußstapfen seines berühmten Vaters. Mit Peitsche und Pistole zieht der Youngster durch verschiedene Länder und muß versuchen (Tradition verpflichtet!), einen verlorenen Schatz wiederzufinden. In bester Jump'n'Run-Manier hüpft der schlecht animierte Held durch viele bunte Pixelwelten. Finstere Gesellen versuchen, Euch dabei den Weg zu versperren. Die Grafik wirkt auf Dauer sehr trostlos und eintönig. Ebenso läßt die Soundkulisse stark zu wünschen übrig. Was aber den Boden aus dem Faß schlägt, ist die absolut mißlungene Kollisionsabfrage. Dadurch habt Ihr fast keine Chance, dem sicheren Tod zu entgehen. Alles in allem bleibt *Young Indiana Jones* weit unter dem Durchschnitt eines mittelmäßigen Spiels zurück. *ws*



Was für ein Jammer-Spiel!

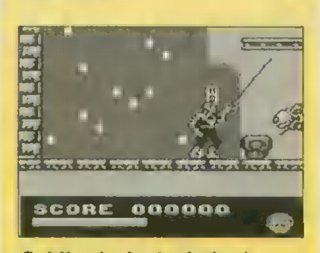
Mega Drive

Hersteller:	*Sega*
Testversion :	*Galaxy*
Grafik:	*29%*
Musik:	*39%*
Soundeffekte:	*30%*
Spielspaß:	**28%**

Spider-Man X-Men

Nach längerer Abstinenz findet sich der Marvel-Held wieder auf dem GB ein. Mit seinen klebrigen Händen und Füßen klettert er unüberwindbare Wände hoch und mit Hilfe seines Spinnfadens schwingt er sich von Haus zu Haus. Ist der erste Level (eine simple Mixtur aus Springen und Einsammeln) geschafft, bekommt Ihr die X-Men-Garde und deren Fähigkeiten als Verstärkung zur Seite gestellt. Dabei übernehmt Ihr dann jeweils die Rolle eines der Charaktere.

Leider konnte mich die Grafik nicht so recht überzeugen. Auch die Steuerung reagiert schwammig und träge, was die Motivation schnell auf den Nullpunkt sinken läßt. Sehr sporadisch kommt gutes Spielgefühl auf – meist nervt aber der hoch angesiedelte Schwierigkeitsgrad und der konfuse Levelaufbau. *ws*



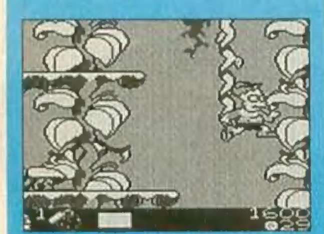
Spidi schwingt wieder los

Game Boy

Hersteller:	*Ljn*
Testversion :	*Acclaim*
Grafik:	*42%*
Musik:	*45%*
Soundeffekte:	*40%*
Spielspaß:	**46%**

Bart and Beanstalk

Der normalerweise recht witzige Simpson-Chaos-Clan gibt sich wieder mal die Ehre. Sohn Bart tauscht die einzige Kuh der Familie bei Halsabschneider Monthy gegen eine Handvoll Wunderbohnen ein. Diese wachsen über Nacht zu einer Megabohnenranke heran, an der ein sehr popelig geratenes Bart-Männlein seine Reise durch 6 müde Level beginnt. Ihr versucht, mit einer Steinschleuder bewaffnet, die Bohnenranken hochzukraxeln und über den Wolken zu schweben, um am Ende des Spiels dem großen Homer in seinem Schloß auf die Pelle zu rücken. In jedem Level gilt es, eine bestimmte Anzahl Münzen zu sammeln, um weiterzukommen (magische Münzen, die in Dreiergruppierungen rumhängen, frischen auch Eure Energie wieder auf); außerdem kann Bart Extras in Form von Papierflugzeugen, Krachern oder güldenen Eiern finden. Die Grafik bei diesem Spiel ist grobkörnig, die Hintergründe sind öde gemacht, und die Musik und Soundeffekte sind der Grafik gerade ebenbürtig. Acclaim hat hiermit bewiesen, daß die Simpsons nicht immer für ein Späßchen gut sind. Bart hätte die Familienkuh besser für ein spielbares Jump 'n' Run eintauschen sollen. *ds*



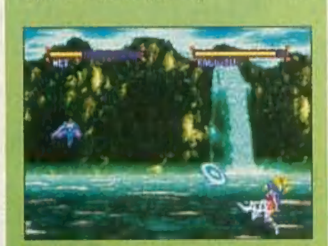
"Was mach ich hier bloß?"

Game Boy

Hersteller:	Acclaim
Testversion:	Acclaim
Grafik:	48%
Musik:	42%
Soundeffekte:	39%
Spielspaß:	56%

Bastard!!

Ähnlich wie bei *Dragon Ball Z*, diente wieder einmal eine erfolgreiche Comic-Serie als Vorlage für ein Prügelspiel. Genau genommen ist *Bastard!!* kein "Prügel"-Spiel, denn hier äschern sich ausschließlich humanoide und monsteroide Magier mit ferngelenkten Feuerbällen und Stromstößen gegenseitig ihre Roben ein. Innerhalb eines beeindruckend detaillierten Digi-Stages, können die Kämpfer kreuz und quer durch den ganzen 3D-Raum gesteuert werden. Dadurch ändert sich ständig der Blickwinkel und die Größe der Figuren. Neben dem Story- und VS-Battle-Modus, besitzt das Spiel einen Team-Battle-Modus. Hier stehen jedem Spieler alle sechs Charaktere zur Verfügung, die in beliebiger Reihenfolge gegeneinander aufgehetzt werden können. Obwohl dieses Spiel in Japan ein Verkaufsschlager wurde, kann man die Spielbarkeit getrost als Katastrophe bezeichnen. Ein 3-D-Feld, das sich pausenlos dreht und wendet, dürfte auch einen kampferprobten Veteranen veranlassen, sich vorzeitig von der Beat'em'Up-Szene zu verabschieden. Wer sich also nicht als übermäßiger Fan der Comic-Serie betrachtet, wird in *Bastard!!* lediglich eine weitere Frustquelle im alltäglichen Spielerleben finden. *tet*



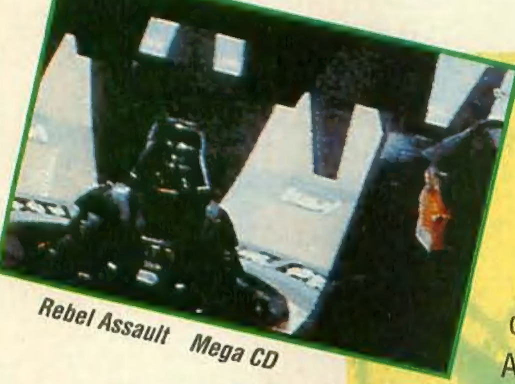
Kampf der fliegenden Magier

Super Nintendo

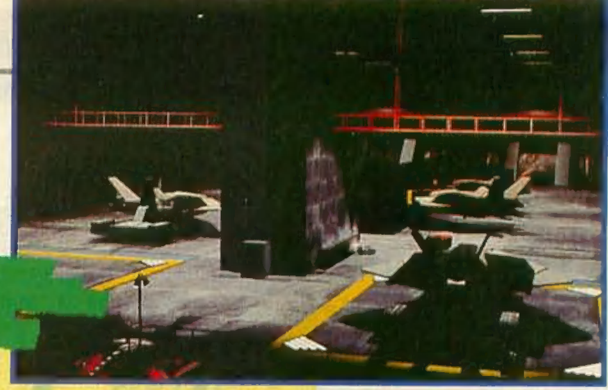
Hersteller:	Cobra Team
Testversion:	Traumfabrik
Grafik:	82%
Musik:	38%
Soundeffekte:	45%
Spielspaß:	39%

INSERENTENVERZEICHNIS

Der Schweiz- und Österreichauflage dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Fa. ABC Import/Export AG, CH-9475 Sevelen, bei.



Rebel Assault Mega CD



Shock Wave 3DO

Shock Wave

Shock Wave war eines der ersten Spiele fürs 3DO, mit denen die Company Werbung für ihr Gerät machte. Jetzt können wir endlich einen ersten Blick darauf werfen – genauso wie auf das langerwartete Action-Rennspiel *Road Rash* und auf die 3DO-Umsetzung von Electronic Arts genialem Fußballspiel *FIFA-Soccer.*

Rebel Assault

Das Computerspiel auf CD-ROM verkaufte sich weltweit bereits über 400000 mal. Lucas Arts kommt gar nicht mit der Produktion hinterher. Jetzt gibt es eine Umsetzung für Sega CD.

Tempest 2000

Tempest 2000 Jaguar

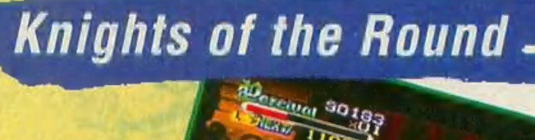
Jeff Minter machte sich mit seinem legendären *Tempest*-Automaten einen Namen – genauso wie mit seiner geradezu kultischen Vorliebe für Lamas, Lamapullis und Lamadecken. Auch den Jaguar mag er ausgesprochen gerne. Die Umsetzung entspricht genau der Automatenversion.



Cotton 100% SNES

Cotton 100%

PC-Engine-Fans dürfte die niedliche kleine Hexe *Cotton* noch bekannt sein. Obwohl der böse Nebel über der Feenwelt liegt und für ewige Dunkelheit sorgt, setzt sie ihren Besenritt, auf der Suche nach dem magischen Willow, auch auf dem Super Nintendo fort.



Knights of the Round

Wetzt schon mal die Klingen, rüstige Recken! In der Super-Nintendo-Version von Capcoms mittelalterlichem Prügelautomaten werdet Ihr geschlagen – zum Ritter der Tafelrunde.



Knights of the Round SNES

Heft 7 erscheint am 29.6.1994